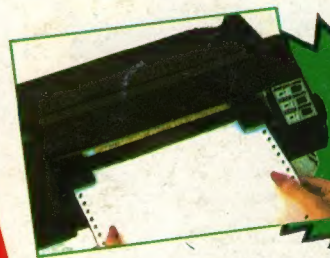


HAZ DEPORTE



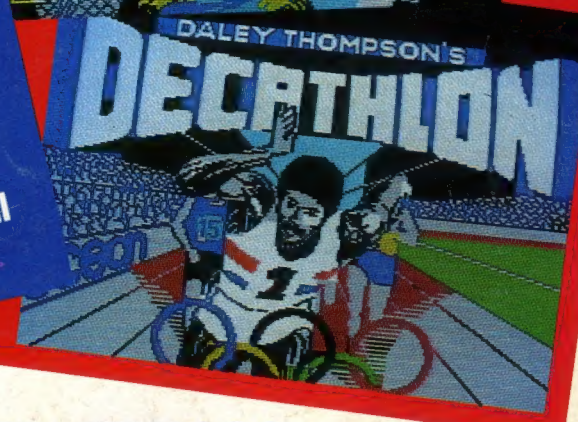
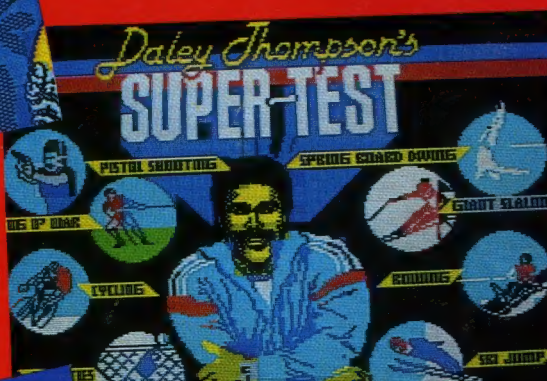
**GANA UNA
IMPRESORA
DMP 2000**



**ESTE
VERANO
CON:**

Alternative W. Games
Speedball
Final Assault
Emilio Butragueño
Zany Golf
Galactic Games

Exploding Fish
Videolimpic
Supertest
Decathlon
W. Series Baseball
Perico Delgado



METROPOLIS

Trucos y mapa



POKES, TRUCOS Y CARGADORES

CPC, Spectrum,
PCW y PC



Más juegos:

Bumpy,
Obliterator,
Soldier of Light,
After de War,
Pacland,
Titan,
Hostages,
Double Dragon,
Score 3020,
Forgotten
Worlds.

DISCOLOGY 1
Transtape
Sprites

TALLER DE HARDWARE

Proyecto Opepocio

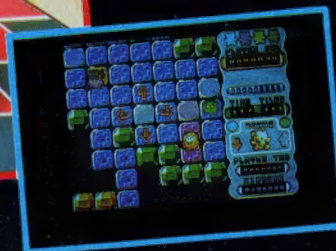


Asombrosamente DIVERTIDOS



Cada juego contiene una mascota SKWEEK

loriciels®



22.000 - Tels. 564.36.07/13
EN TIENDAS ESPECIALIZADAS Y GRANDES ALMACENES

Distribuido en Cataluña por DISCOVERY INFORMATICS
C/ Arco Iris, 75 BARCELONA Tels. 256.49.08/09

Sumario



- 4. **NOTICIAS.**
- 6. **NOVEDADES.**
- 10. **PROGRAMADOR.** Carlos Granados.
- 14. **METROPOLIS.** Comentario y mapa.
- 18. **DEPORTES.** Haz deporte con tu ordenador este verano.
- 24. **IMPRESION DE GRAFICOS PARA SPECTRUM.**
- 26. **DISCOLOGY.** Un copiador para Spectrum +3.
- 28. **SPRITES.** Mueve tus gráficos en el CPC.
- 30. **CONTROL DE LA EJECUCION.** Aprende a seguir un programa en Spectrum.
- 36. **TRANSTAPE.** Pasa tus programas a disco y «pokea».
- 37. **EXPERTOS.**
- 38. **JUEGOS.** Bumpy, Obliterator, Soldier of Light, Pacland, Titan, Hostages, Double Dragon, etcétera.
- 50. **TRUCOS, POKES Y CARGADORES.** Para PC, CPC, Spectrum y PCW.
- 52. **TALLER DE HARDWARE.** Pepocio.
- 56. **C.V.C.**
- 57. **DICCIONARIO.** Aprende la «descabellada» jerga informática.
- 60. **LIBROS.**
- 61. **LA PAGINA DEL LECTOR.** Inquietudes de nuestros lectores.
- 62-65. **CORREO.** Cuatro páginas dedicadas en contestar vuestras dudas.

EDITORIAL

A todo gas

En julio hay tiempo para todo, pero sin duda es la época que los jóvenes aprovechamos para saldar nuestra asignatura pendiente con el deporte. Todo un año detrás de los libros es demasiado para cualquiera, por eso llega la hora de resarcirnos. En la playa o en la montaña, los deportes invaden sin piedad el tiempo del ocio, lo devoran. Fútbol, baloncesto, tenis, montañismo, voleibol y demás. Entre tanta acción también debe haber un hueco para el ordenador, que no va a significar precisamente tener un rato de reposo. Este mes, nuestra portada y el tema central de la revista son los deportes en el ordenador. A través de un artículo ameno y divertido hemos pretendido hacer una semblanza de lo que ha sido la evolución de los juegos deportivos en el ordenador. En el número pasado prometimos novedades de cara al verano y aquí están. Como veréis al examinar la revista, hemos creado algunas nuevas secciones, como «La página del lector» y el «Diccionario informático avanzado». Esperamos vuestras opiniones sobre ellas. Por lo demás, mega-listados de programas, juegos, mapas, pokes, cargadores y muchas cosas más. Adelante.

Director: José Antonio Sanz. **Director Técnico:** Justo Maurín. **Redactor Jefe:** Mario de Luis García. **Redacción:** Luis Jorge García, Federico Rubio. **Diseño y Maquetación:** Juan M. Cabrero. **Fotografía:** José del Cerro. **Colaboradores:** Manuel Ballesteros, Mario de Luis García, Enrique Sánchez, Rafael Lorenzo, Xavier Artigas, Alfredo Pérez. **Publicidad:** María Angeles de la Marca. **Dirección:** Amstrad-Sinclair Ocio. Almansa, 110. Local 8. Posterior. 28040 Madrid. **Fotocomposición y Fotomecánica:** Servigrafint. **Impresión:** Lerner. **Depósito Legal:** M-9.423-1989. Es una publicación de BMF Grupo de Comunicación, con licencia de Amstrad España. **Coordinador General:** Justo Maurín. **Jefe de Producción:** J. A. Sanz. **Secretaría de Redacción:** Araceli San Pedro. **Dirección, Redacción, Publicidad y Administración:** Almansa, 110. Local 8. Posterior. 28040 Madrid. Teléfonos: Publicidad: (91) 253 92 10; Redacción: (91) 253 77 94; Administración-Suscripciones: (91) 233 86 28. El editor no se hace responsable de las opiniones vertidas por los colaboradores.

Entre packs anda el juego

La madrileña empresa de software Zigurat, que se dedica a la programación y producción de software, ha puesto a la venta un estupendo pack de juegos para estas vacaciones.

El nombre de este pack es «Made in Spain 5 estrellas» y reúne los programas más legendarios realizados por el grupo de programación Made in Spain. Estos son: Fred, Sir Fred, El Misterio del Nilo, Afteroids y Humphrey.



Este pack tiene un precio de 1.200 pesetas para la versión de cinta (tanto para Spectrum como para Amstrad) y 2.250 pesetas para la versión de disco (Amstrad y Spectrum Plus 3).

Otro pack para este verano es «Classic Arcadia», distribuido por System 4. Su principal característica es que incluye los tres primeros programas de arcade que salieron para las máquinas recreativas: el «comecocos», Space Invaders y «las moscas». Su precio es de 875 pesetas para las versiones de cinta de Spectrum y Amstrad y de 1.950 pesetas para el disco Amstrad. No se encuentra disponible para Spectrum Plus 3.

Aunque la calidad de este segundo pack no sea muy elevada, de lo que no cabe duda es de que son tres juegos clásicos que no deben faltar en ninguna colección.

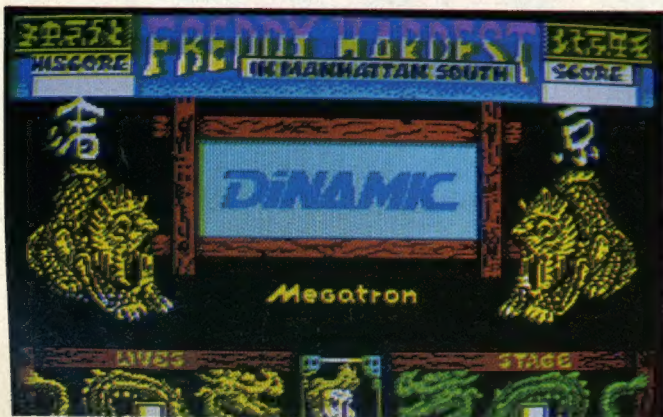
Por último está «El paquetazo», también de System 4, que incluye seis videojuegos en seis cintas.

Desde luego, no cabe duda de que el verano es una buena época para packs y recopilaciones, ¿verdad?

FREDDY HARDEST EN MANHATTAN SUR

Tras huir de la base enemiga KALDAR, nuestro héroe se encuentra en peligro. Decenas de naves han salido a su encuentro con un único objetivo: acabar con él.

Escapar no va a ser fácil. La única posibilidad que tiene es acceder a una estación de tiempo y programar una secuencia es-



pacio-temporal aleatoria para no ser seguido. Y así lo hizo. El resultado: Manhattan Sur año 1989. ¿Cabe peor suerte?

Desvanecido, unos malhechores le roban su láser y el artefacto para volver a su planeta y a su tiempo. Pero Freddy no se viene abajo. El es un héroe y cuatro terráqueos mal vestidos no van a poder con él... o al menos eso piensa Freddy...

Habrà que irse preparando para ver a Freddy en acción en todos los ordenadores este otoño, cómo no, de la mano de Dinamic.

ROCK STAR



Could you manage this
Rock Star?



CodeMasters Software Company Ltd. PO Box 6. LEAMINGTON SPA. CV33 0SH

¿Quién habló de falta de ideas?

Así de graciosa es la publicidad del último programa de CODE MASTERS, cuyo título traducido al castellano vendría a decir algo así como: «Una estrella de rock mordió a mi hámster.»

En el juego se parodian a varios cantantes famosos como Michael Jackson, George Michael, Tina Turner y otros. De momento, cuando menos está asegurada una gran dosis de humor. Lo demás está por ver.

ROCK STAR



Could you manage
Rock Star



ROCK STAR



Could you manage this
Rock Star?



CodeMasters Software Company Ltd. PO Box 6. LEAMINGTON SPA. CV33 0SH

EXCLUSIVA

Cómo será «Petrovic Superbasket»

El último programa-fichaje de la empresa española Topo va tomando forma y está cerca de ser finalizado. Aunque su lanzamiento está previsto para la vuelta de las vacaciones, los redactores de esta revista tuvieron oportunidad de contemplar una pequeña «demo» del programa «Petrovic Superbasket» en su versión Spectrum, de donde se ha realizado este comentario.

Las principales características de «Petrovic Superbasket» son:

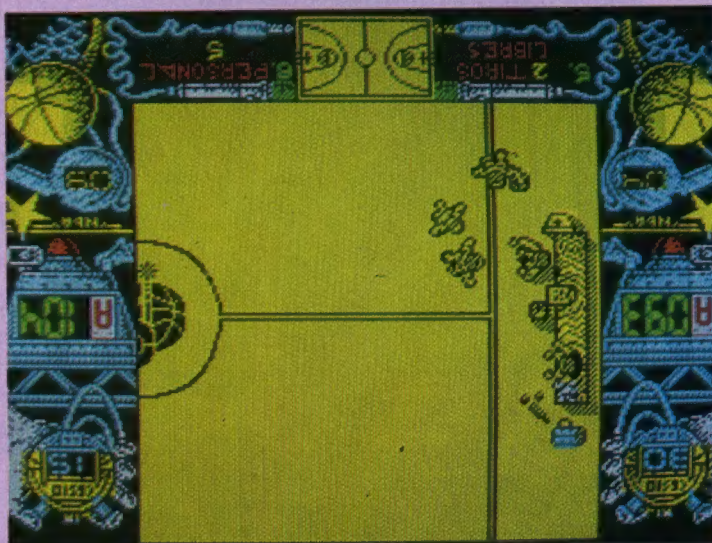
— Perspectiva: aérea, ligeramente inclinada en el sentido del observador. Similar a otro programa de la misma compañía, «Emilio Butragueño Fútbol».

— Organización de la pantalla: pantalla de juego con forma de rectángulo, en los extremos de la pantalla están los marcadores de cada equipo. En los mar-

tema de juego. Posibilidad de elegir entre varios sistemas de juego en función de la propia destreza de cada uno: automático y manual. El primero de ellos, especialmente recomendado para las jugadas de ataque, pues sólo se maneja el jugador que lleva el balón, desentendiéndonos de los demás. El segundo es más adecuado para ejecutar las tareas de defensa, ya que se puede cambiar de un jugador a otro para cubrir mejor al enemigo.

— Reglamento: respetado al máximo. Personales, tiros libres, tiros de dos puntos, tiros de tres, expulsiones por acumulación de personales, tiempos muertos, etcétera.

— Sistema de eliminatorias: juego de liguilla en el que un número inicial de equipos se disputan el título entre sí.



Petrovic en la banda, recibiendo los consejos del entrenador.

cadore se hallan los siguientes indicadores: cronómetros, que indican el tiempo de posesión del balón de cada equipo; puntos, personales, tiros libres, etcétera.

— Desarrollo del juego: equipos presentes al completo con sus cinco jugadores cada uno. Realismo en el juego de cada componente del equipo en función de su puesto en el mismo: alero, pivot o base. Posibilidad de solicitar tiempos muertos y cambiar así la táctica de juego de nuestro equipo. Cuando el equipo contrario solicita tiempos muertos, también cambia su sis-

— Porcentajes de efectividad y niveles de juego de Petrovic: si está jugando en nuestro equipo, 80 por 100 de efectividad; si está jugando en contra, superior al 95 por 100.



En plena disputa por el balón.

Muérete de miedo

Los amantes de los juegos de terror deben de estar de enhorabuena porque «Personal Nightmare» promete ser todo un clásico del género. Además, por si fuera poco, la compañía que lo produce se llama Horror Soft.

El programa está conducido por iconos y ha sido programado en un lenguaje especialmente creado para las aventuras: el Agos.

Para comprobar si el juego es tan bueno como dicen, sólo habrá que esperar unos meses. Paciencia para los usuarios de PC.

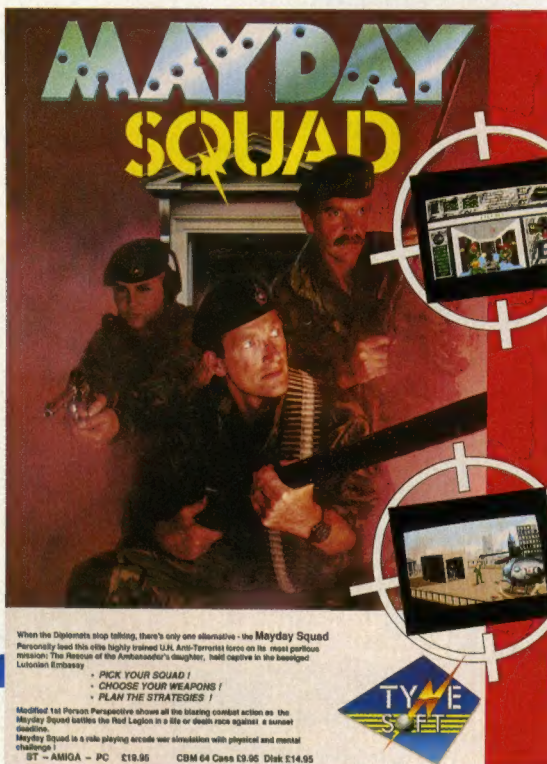


El rescate en la embajada

«Mayday Squad» es el nuevo juego de Tyne Soft, que en España será distribuido por System 4. El programa trata sobre unos terroristas que han raptado a la hija del embajador de Lutonia.

El jugador debe manejar a un comando entero de las fuerzas especiales para conseguir rescatar a la secuestrada e impedir que los secuestradores impongan sus condiciones.

Debido a su complejidad gráfica y al gran número de acciones que se pueden realizar, el programa necesita una gran cantidad de memoria y sólo saldrá para PC.



Deja dormir a los dioses

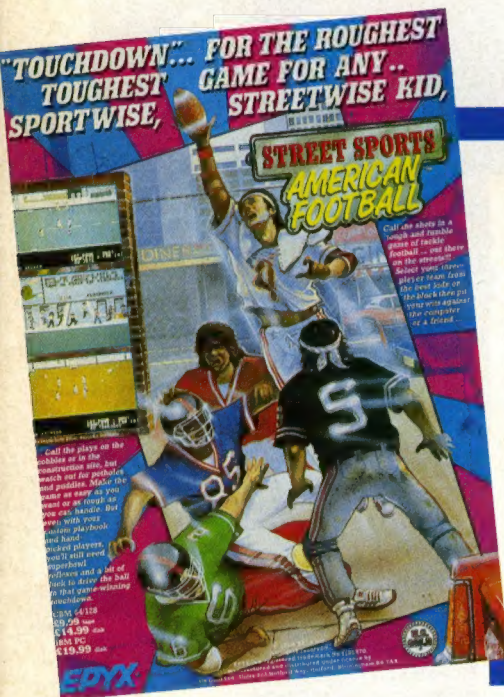
«Sleeping Gods Lie» es un programa de Empire con múltiples localizaciones, paisajes en tres dimensiones y grandes efectos sonoros. El juego es el resultado de dos años de trabajo del equipo de programación Oxford Digital Team. La primera versión del programa estará disponible para PC.



Dejavu II, perdido en Las Vegas

Las Vegas puede ser un lugar de recreo o de terror, y en el último programa de Mindscape parece ser que va a ser lo segundo. En el mundo de DEJAVU y Las Vegas, la ciudad que nunca duerme, el protagonista ha estado sin descansar las últimas 24 horas. Ahora está sumido en una profunda pesadilla en la que monstruos, máquinas tragaperras y alucinaciones se suceden sin parar. La única salida es despertar, pero ¿cómo? Ahora estás perdido en Las Vegas...

Sólo para los poseedores de un PC.



Fútbol americano en las calles

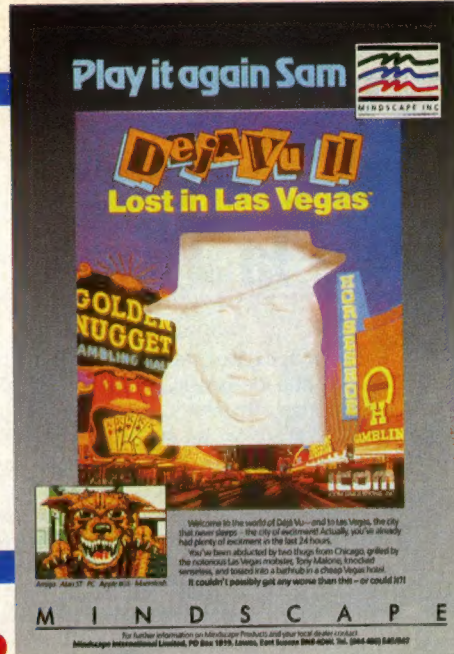
Siguiendo con la saga de deportes callejeros, la empresa de software americana EPYX ha anunciado el próximo lanzamiento de «American Football», un juego de fútbol americano. La principal diferencia de este programa con otros del mismo deporte es que en éste los escenarios son calles, patios y lugares vulgares. Además, los jugadores no son precisamente un ejemplo de deportividad y es probable que no empleen tácticas muy honestas contra ti.

En breve estará disponible para Spectrum, Amstrad y PC.

Time Scanner un pinball con licencia incluida

La compañía inglesa Activision ha anunciado el lanzamiento del programa «Time Scanner», un pinball de concepción futurista. Como viene siendo costumbre en este tipo de programas, en cada pantalla hay un pasadizo para poder acceder a otra y jugar con un pinball diferente.

El programa estará disponible dentro de poco para Spectrum, Amstrad y, probablemente, PC.



- La distribuidora de software española MCM ha adquirido los derechos de distribución de los programas de Activision en España, que antes ostentaba Proeinsa. Seguramente no les debe haber sentado muy bien a los responsables de esta segunda compañía, ya que Activision era uno de sus mejores trofeos. Recordemos si no «After Burner», «R-Type» y el venidero «Time Scanner».

EL INDISCRETO

- Dinamic conmemora este año su quinto aniversario y todo hace prever que será un año sonado. A ver si en el extranjero las cosas les van tan bien

como aquí, pues salvo «Navy Moves», no tienen ningún programa que esté pegando fuerte. Y es que vender software a los ingleses es como vender neveras a los esquimales.

- La compañía inglesa System 3 prepara su avalancha de cara al próximo otoño. De momento, se sabe seguro que lanzará un programa llamado «Dominador» y una aventura al estilo de Indiana Jones.

Viaje al centro de la Tierra

Los muchachos de Topo no paran en su empeño de producir nuevas ideas y programas. Prueba de ello fueron las fotos y el guión de su próximo lanzamiento que llegaron a nuestra redacción a modo de primicia.

El nombre del juego es «Viaje al centro de la Tierra» y, como ya habréis adivinado, está basado en la famosa novela del escritor Julio Verne.

El programa tendrá cuatro fases y se desarrollará en escenarios muy distintos. La primera parte trata de formar el mapa, a modo de puzzle, de la isla en cuyo interior se desarrollará la aventura.

La segunda parte tiene lugar en el interior del volcán, donde habrá que tener cuidado para no perderse. La tercera parte se desarrolla en la selva y, por último, la fase final tiene lugar en las playas de la isla.

El juego tiene como novedad la posibilidad de poder manejar a tres personajes, cada uno con diferentes características: el profesor, su hija y el sobrino.



¿Vuelven «las maquinitas» de bolsillo?

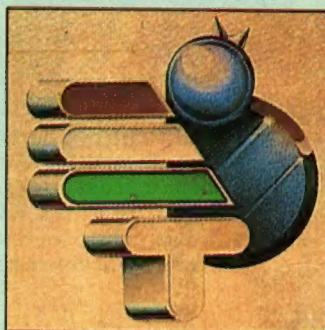
Inicialmente se ha pensado en sacar simultáneamente el programa en todos los formatos, Spectrum, Amstrad y PC; en este último habrá versiones para gráficos CGA y EGA.

Se nota que Topo quiere cruzar el Atlántico con este lanzamiento.



POKE PARADE

1. DRAGON NINJA
2. ALIEN SINDROME
3. CASTLEVANIA
4. TOP GUN
5. SUPER MARIO
6. GRADIUS
7. ICE CLIMBER
8. RAMBO III
9. ASTRO WARRIOR
10. ROBOCOP



Esta lista ha sido elaborada por los espectadores del programa TELEXIP, de Euskal Telebista. La grabación del programa número 32 pertenece al día 7 de junio y se emite los miércoles a las 7 de la tarde y los jueves a las 13.30

Con la aparición de los ordenadores personales desaparecieron prácticamente las maquinitas portátiles con aquellos juegos tan famosos como «DONKEY KONG» y otros más.

Uno de los motivos de esta desaparición fue la limitación de las maquinitas portátiles en cuanto a gráficos y sonido en comparación con los ordenadores personales.

Sin embargo, a pesar de ese fracaso, la multinacional nipona Nintendo ha vuelto a la carga con otra portátil de características revolucionarias: una pantalla de 144x160 pixels, sonido estéreo con una salida para cascos estéreos, etcétera. Atentos a partir de ahora al reto de las portátiles.

DINAMIC: Colección Quinto Aniversario



Dinamic va a cumplir cinco años. Hay que remontarse a mayo de 1984, cuando sólo contaban con una TV en blanco y negro y un Spectrum, para localizar los orígenes de la empresa. Desde entonces a esta parte todo ha cambiado mucho: los medios, los presupuestos, el número de programadores, las instalaciones... De dos programadores y un ordenador han pasado a 17 programadores «in house», nueve equipos «free-lance» y más de 50 ordenadores. De una habitación en un chalé madrileño han pasado a disponer de varias oficinas en la Torre de Madrid.

Nuevas licencias de James Bond

El popular agente secreto 007 vuelve a las pantallas del ordenador de la mano de Domark. Esta vez, la película elegida para ser transportada al ordenador ha sido «Licencia para matar».

Con ésta son ya cuatro las veces que Domark ha llevado al ordenador al agente británico del M16 con licencia para matar. Las veces anteriores habían sido: «A View to a Kill», «The Living Daylights» y «Live and Let Die».



En cuanto a innovaciones introducidas por la empresa, han sido muchas a lo largo de estos cinco años. Destacar entre todas la rutina de carga rápida a 3.000 baudios que ya pusieron en práctica allá por 1985; el sistema de carga POLILOAD para jugar al MASTER-MIND mientras el juego se carga en el ordenador, y sobre todo, la saga de los FX (FX DOBLE CARGA, SYNCRO SPRITES, SYNCRO SPRITES PLUS, TRIPLE CARGA).

Otra importante línea de actividad en estos cinco años han sido las licencias. Comenzaron con Fernando Martín, cuyo videojuego todavía es récord absoluto de ventas en España a dos años de su lanzamiento. Más tarde vinieron los derechos del libro «Los pájaros de Bangkok», del escritor Manuel Vázquez Montalbán, y por último vino la cesión de imagen del campeón español Jorge Martínez Aspar, cuyo videojuego fue el primero en ser presentado en un hotel de Madrid.

Como se puede ver, han sido cinco años muy intensos. Y por ello, los chicos de Dinamic han creído que una de las formas de conmemorarlos es editar o, mejor dicho, reeditar juegos que por una u otra razón han venido marcando actividad desde que empezaran. Con este objetivo han creado la «Colección Quinto Aniversario».

Los juegos que componen esta colección son:

EN SPECTRUM:

Abu Simbel Profanation, Dustin, Fernando Martín, Freddy Hardest, Megacorp, Phantis, Hundra, Capitán Sevilla, Pájaros de Bangkok, Meganova y...

EN AMSTRAD:

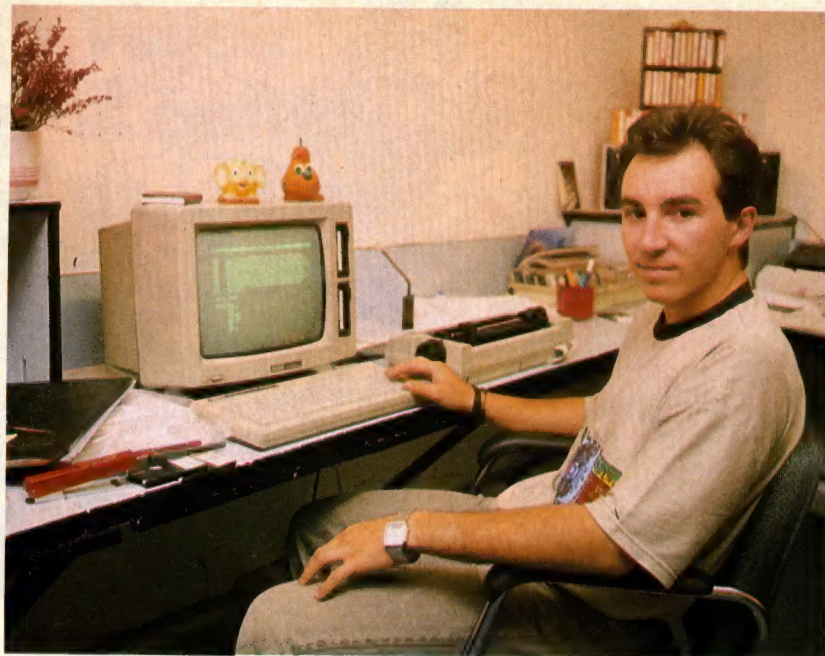
Abu Simbel Profanation, Dustin, Fernando Martín, Freddy Hardest, Megacorp, Phantis, Hundra, Capitán Sevilla, Pájaros de Bangkok, Meganova y Sgrizam.



LOS N.º 1 DE AMSTRAD SINCLAIR OCIO

1. DRAGON NINJA
2. AFTER BURNER
3. NAVY MOVES
4. PERICO DELGADO
5. GONZZALEZZZ

Esta es la nueva lista de los mejores juegos para el mes de julio y ha sido realizada por los lectores de AMSTRAD SINCLAIR OCIO. Todos los lectores que lo deseen pueden participar en la creación de esta lista adjuntando el cupón que se encuentra en nuestras páginas. Entrarás directamente en el sorteo de una impresora Amstrad DMP 2000.



NOMBRE

Carlos Granados
Made in Spain

EMPRESA

FICHA PERSONAL

Nombre: Carlos Granados.

Edad: 23 años.

Programas, favoritos

«Knight Lore» por su calidad técnica y también la segunda parte de «Trap Door».

Máquinas favoritas:

Para programar el Spectrum.

Programas creados:

«Fred», «Sir Fred», «El Misterio del Nilo» y «Afteroids».

Aficiones:

Esquí y cine.

CARLOS Granados, Charly para los que le tratan, es uno de esos nombres legendarios en lo que se refiere a la programación de juegos de ordenador. Sus primeros contactos con computadoras tuvieron lugar hace ya casi diez años. «En un intercambio de instituto, fuimos a Estados Unidos. Por la mañana... había que elegir entre diversas actividades para ir a clase: física, química, había hasta mitología ¡Están locos esos yanquis! La primera vez me metí en un aula donde estaban enseñando lo que era el nivel más avanzado de física que impartían, equivalente a tercero de BUP. Recuerdo que estaban dando la estructura de los átomos, así que yo me retiré. Cambié la física por la informática y no me arrepiento. A los tres días de leer el manual de Basic, hice mi primer programa: una máquina tragaperras.»

Charly tuvo suerte por tener un contacto muy prematuro con los ordenadores. «Al llegar a España, yo ya tenía el gusanillo de la informática metido y además seguí en contacto con ella gracias a que mi instituto fue uno de los primeros que incorporó la informática como asignatura optativa.» En el colegio la afición se acrecentó y de un modo autodidacta comenzó a programar en Código Máquina con una idea en men-

te: Fred. A los pocos meses, él y sus amigos se pusieron a trabajar, gracias a una casualidad, en Indescomp. «En una edición del SIMO, hace ya mucho tiempo, nos pusimos a hacer tonterías con un ZX-81. A los de Indescomp les interesó y nos ficharon para colaborar con ellos por las tardes.» Charly guarda muy buenos recuerdos de aquella época. «La verdad es que no sé el motivo, pero Indescomp se hizo como nuestro segundo hogar. Llegábamos allí los fines de semana, pedíamos las llaves al portero y nos poníamos a copiar programas. José Luis Domínguez iba a Londres casi todos los fines de semana y se traía decenas de programas. Recuerdo que un año pasó la vuelta ciclista por la Castellana y nosotros fuimos al piso, que estaba allí, y nos pusimos a gritar y a animar desde el balcón.»

Terminaron su primer programa y lo vendieron a Indescomp. «Fred» tuvo muy buenas críticas en las revistas inglesas; fue Crash Smash en «Your Sinclair» y «Sinclair User 5 estrellas.» A pesar de las buenas críticas y de las buenas ventas, no recibieron una recompensa adecuada a su trabajo. «Dejamos aquello un poco desilusionados, con la esperanza de poder montárnoslo mejor por nuestra cuenta. Comenzamos a trabajar en un nuevo programa y cuando

lo terminamos, el padre de Paco se ofreció a distribuirnoslo a través de su academia de informática. Aceptamos.» Las cosas esta vez tampoco fueron como se esperaba, sobre todo en el extranjero, donde tenían puestas todas sus esperanzas. «La empresa Mikro-Gen nos ofreció un contrato de 20.000 libras por 'Sir Fred', de las que sólo cobramos 6.000. Como el contrato no era muy claro, no nos atrevimos a pleitear con ellos. Pagamos la novatada de vender nuestro primer programa fuera.»

Hartos de desengaños se deciden a formar su propia empresa. «Teníamos ganas de tener el control de todo, principalmente de la distribución, que siempre había sido el aspecto que más nos había fallado. Entramos en contacto con Erbe y, a partir de ahí, las cosas nos han ido de maravilla.» Charly está muy contento de su posición actual, trabajando en su propia empresa, haciendo la mili y terminando a la vez la carrera de Ciencias Físicas. «Me quedan tres asignaturas para terminar la carrera, el otro día me puse a pensar y no sabía de qué asignaturas estaba matriculado. No hay mejor trabajo que éste, trabajar para uno mismo. A mí mañana me apetece irme a esquiar y me voy. Ahora no cambiaría esto por nada, palabra.»

CONTRA TUS PEORES ENEMIGOS



En este programa no hay sitio suficiente para los dos, forastea.



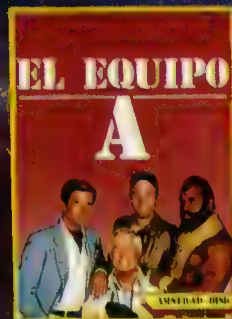
El arcade que te dejará sin aliento.



Hazle un favor a la comunidad. Limpia la ciudad de delincuentes.



Un juego para que demuestres tu buena puntería.



Acción y diversión con los protagonistas de la famosa serie de aventuras.



La gran aventura de Super Mario Bros. El juego más divertido de la historia.

GUN STICK

COMMODORE

SPECTRUM

AMSTRAD

MSX

PC



CONEXION DIRECTA
AL PORT DE JOYSTICK
DE TU ORDENADOR

¡SEIS
VIDEO-JUEGOS
QUE SON SOLO
EL PRINCIPIO!
MEJORA TUS REFLEJOS,
PON A PRUEBA TU DESTREZA
Y DIVIERTETE
AL MAXIMO
CON
GUN-STICK:
EL PERIFERICO
IMPRESINDIBLE.

MHT Ingenieros

SINCLAIR

LA REVOLUCIÓN

79.900
P.T.A. + IVA

Al comprar
el monitor color,
le regalamos 3 juegos,
1 joystick y un
programa
profesional.



* Monitor Opcional

AMSTRAD ESPAÑA: ARAVACA, 22. 28040 MADRID. TELEFONO 535 00 00. TELEX 47660 INSC E. FAX 425 51 67
CATALUNA Y BALEARES: TARRAGONA 110. 08015 BARCELONA. TELEFONO 425 11 11. TELEX 93133 ACE E. FAX 425 51 67
LEVANTE-MURCIA: AVDA. TIRSO DE MOLINA, 5. BAJO. 46009 VALENCIA. TELEFONOS 340 12 22/11. FAX 340 32 44
NORTE-CENTRO: DR. AREILZA, 31. 48013 BILBAO. TELEFONOS 444 35 08/444 35 12. FAX 432 08 72
DELEGACIONES: CENTRO: ARAVACA, 22. 28040 MADRID. TELEFONO 535 00 00. TELEX 47660 INSC E. FAX 425 51 67
CANARIAS: ALCALDE RAMIREZ BETHENCOURT, 17. 35004 LAS PALMAS DE GRAN CANARIA. TELEFONO 23 11 33. TELEX 96496 TEIC E
NOROESTE: JUAN FLOREZ, 18, 1.º. LOCAL 2. 15004 LA CORUÑA. TELEFONOS 25 52 16, 25 50 22/25 53 78
SUR: ALAMEDA DE COLON, 17, 2.º. 29001 MALAGA. TELEFONO 21 37 40. FAX 21 69 94

AIR-PC

REVOLUCION



Más de 1.000.000 de usuarios Sinclair en España nos han animado a hacer la Revolución: el nuevo Sinclair PC. Un fantástico equipo que, a la vez, es un potente ordenador profesional compatible y un alucinante ordenador de juegos de 16 bits. Un auténtico bombazo que abre las puertas de la informática profesional a los usuarios Sinclair, por sólo 79.900 pesetas; un precio tan increíble como sus características:

- Memoria de 512 Kbs. ampliable.
- Adaptador en Pantalla totalmente compatible con CGA (TV-Monitor) y MDA (sólo el monitor)
- Puerto de Impresora paralelo centronics.
- Teclado de 102/101 teclas Tipo AT.
- Disquetera sencilla de 3 1/2 y 720 Kbs
- Conector de expansión para disquetera externa de 5 1/2 y 320 Kbs.
- Ratón de dos pulsadores con puerto dedicado
- Conector para co-procesador 8087 matemático.
- Dos conectores de expansión compatibles IBM

Y además incluye los siguientes programas.

- Software operativo MS-DOS 3.3.
- Lenguaje de programación GW-Basic
- Gem 3 Desktop, calculadora y reloj y Manuales del usuario de gran sencillez

sinclair-PC

METRO



La pantalla de carga es sorprendente.

Al frente del caos se alzaba Metrópolis, el último vestigio de la desaparecida civilización. Sus habitantes vivían del pasado, pero obsesionados con el incierto futuro. El desorden y el miedo se respiraban en el ambiente, pero las cosas tenían que cambiar, debían cambiar. La dominación de la guerrera tribu de las fuerzas del mal comenzaba a ser asfixiante. En Metrópolis corrían vientos de libertad, la tribu de los Townsman estaba dispuesta a cambiar la situación. Su líder, Geitor, era capaz de infundir en sus seguidores el valor suficiente como para afrontar la lucha que se avecinaba.

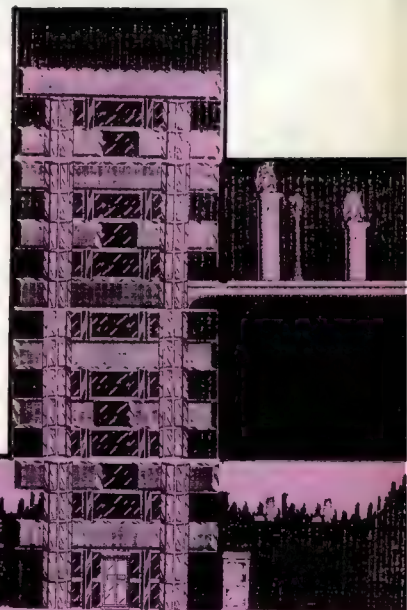
Las fuerzas del mal no estaban dispuestas a perder el control y enviaron contra Geitor a sus mejores guerreros. Geitor representaba el orden, el fin de

la dominación, el regreso al pasado. Un pasado sin miedo ni temores.

Para ello, Geitor debería derrotar primero a los cinco tanques nucleares que controlaban la ciudad. El problema era que éstos estaban fuertemente protegidos y además disparaban a nuestro héroe según estaba a tiro. El juego estaba en aguantar el continuo bombardeo por parte de los tanques y lograr desestabilizar su sistema de defensa; si lo consigue, se destruirían para siempre. Esta operación hay que repetirla con cada uno de los cinco tanques que siembran el terror en la ciudad.

Metrópolis era una ciudad muy extensa, se extendía a lo largo y a lo alto. Para subir a los niveles superiores Geitor debía utilizar los ascensores que todavía funcionaban. Las zonas más altas estaban llenas de trampas mortales,

El hombre lo había hecho. Alguien se había atrevido a dar el paso definitivo y había pulsado el maldito botón. La guerra nuclear duró un instante, pero sus consecuencias eran para la eternidad. Devastación, mutaciones, luchas por los alimentos, desorden y locura.



SALIDA (1)



POLIS

con abismos y galerías rotas. La muerte aguardaba detrás de cada recodo de la ciudad. A veces, el único camino para acceder a los tanques es subir a los niveles superiores de la ciudad.

Una vez destruidos los cinco tanques nucleares, Geitor debía regresar al cuartel general de los Townsman, que se hallaba en la parte más alta de la ciudad, después del puente Haigler. Si lo conseguía, las fuerzas del mal serían derrotadas para siempre y la rebelión triunfaría. Metrópolis sería libre de nuevo.

Nuestro guerrero Geitor puede realizar un buen número de movimientos, tanto en ataque como en defensa. En ataque, Geitor puede dar dos tipos de estocadas con su espada, una lateral y otra alta. Para la acción de defenderse, el protagonista de la aventura dispone de un poderoso escudo con el que debe evitar ser abatido por un mazazo o una estocada.

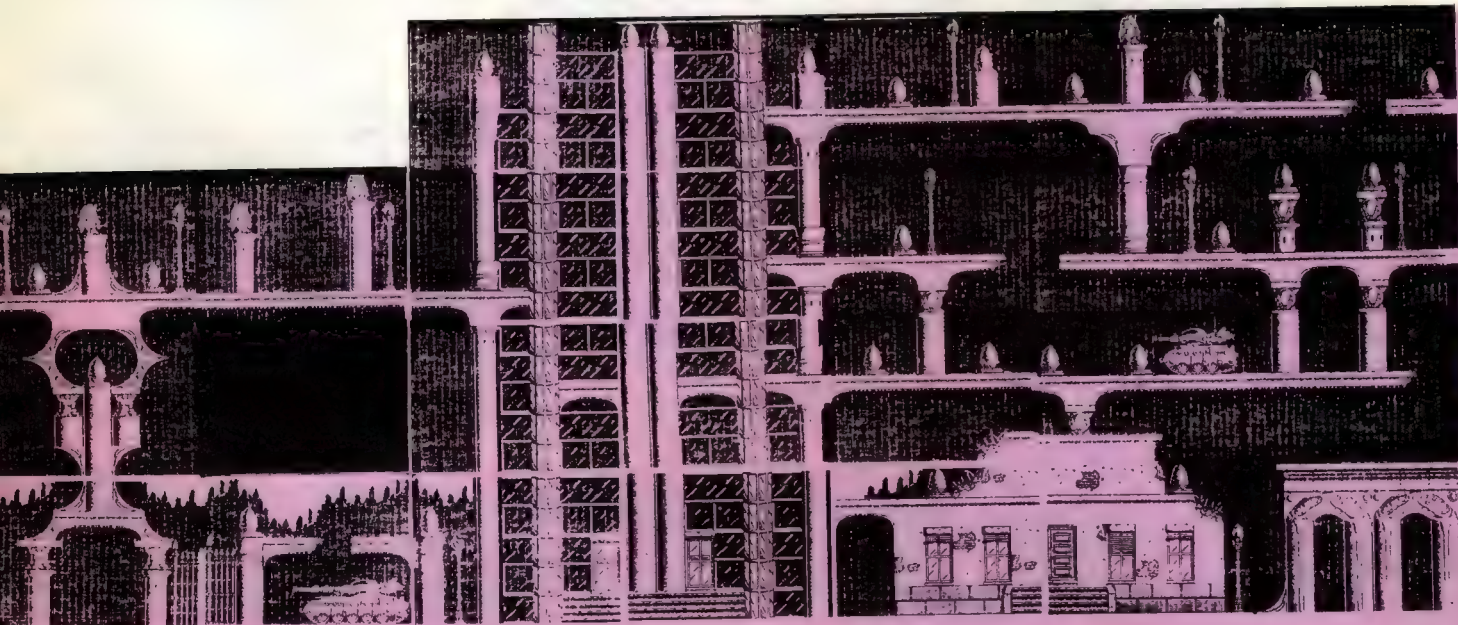
El mapa de Metrópolis se compone de 91 pantallas distribuidas de un modo laberíntico y los gráficos están muy bien realizados, sobre todo con mucho colorido. Los diversos enemigos van desde fieros mutantes y guerreros pos-modernos hasta mujeres destructoras, armadas con espadas y palos. El juego es del estilo de los pasapantallas, no

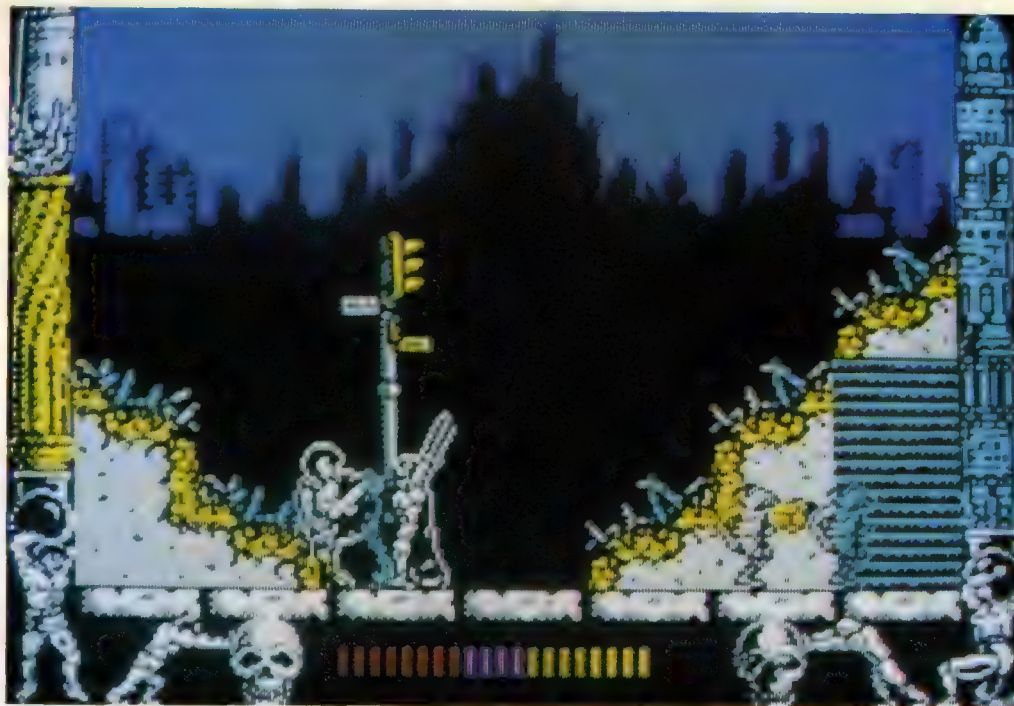


Las calles de Metrópolis están llenas de peligros.

hay scroll. La mejor táctica a seguir para sobrevivir el mayor tiempo posible es evitar los combates pasando las pantallas a gran velocidad. Aunque esto puede resultar muy difícil, siempre

trae más cuenta que buscar los combates continuamente, ya que la energía se pierde en cuestión de segundos al quedar Geitor atrapado entre dos o más enemigos. También es recomendable





Debido al gran tamaño y a la distribución de las pantallas en «Metropolis» ha habido que fraccionar el mapa en varios trozos. Si quieres tener el mapa al completo no hay más que unir los diferentes trozos como se indica en el esquema.



golpear a los guerreros antes de que se lleguen a pegar como lapas a nuestro personaje, pues si no comienzan a aparecer más enemigos por los bordes de la pantalla que se unen al resto de los atacantes.

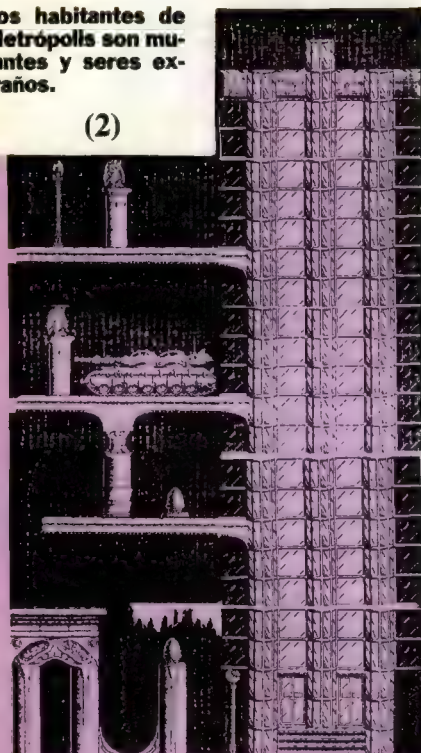
Geitor, en un combate singular.

La música es bastante original y los efectos sonoros, sin ser muy variados, ambientan perfectamente el programa. En resumen, el juego es bastante original y, sobre todo, muy difícil. Habrá horas y horas de diversión. Con programas como éste, las compañías españolas, Topo en este caso, demuestran que no hay ninguna diferencia entre la calidad de nuestro software y el extranjero. En definitiva, un dinero muy bien aprovechado.

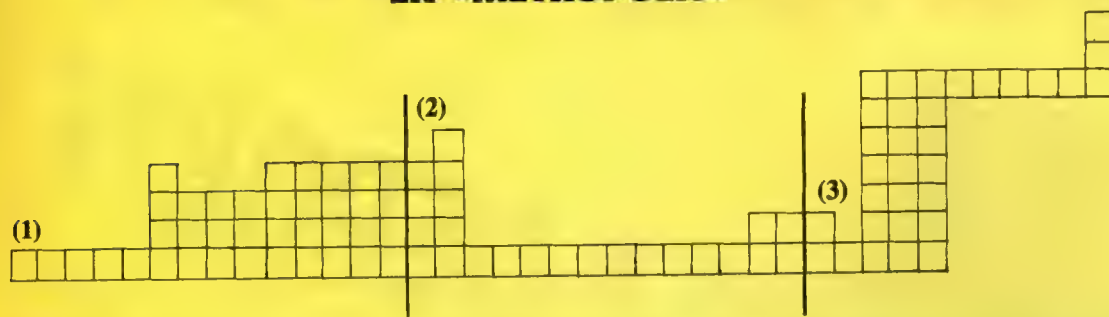
Los habitantes de Metropolis son mutantes y seres extraños.

(2)

(3)



ESQUEMA DE LAS CONEXIONES DE LAS PANTALLAS EN «METROPOLIS»



FINAL

TRUCOS METROPOLIS

En un juego de las características y la dificultad de «Metrópolis», un truco como las vidas infinitas o la inmunidad es más que deseado. En este caso, han sido los autores del programa los que han desarrollado una combinación de teclas para conseguir la inmunidad total. Si cuando se está jugando se pulsa la «V» y luego, sin dejar de pulsar esta tecla, se pulsa la «H» de la pausa, se suelta la tecla «V» y luego se pulsa de nuevo la «H», ¡vualá, inmunidad a la vista!

VERSION COMENTADA: SPECTRUM

Nos encontramos ante una aventura española bastante original, pero poco cuidada en sus detalles finales. Aun así, será bastante apreciada entre los amantes de este género de programas, ya que no tienen mucho entre donde elegir.

CREADO POR: TOPO. DISTRIBUIDO POR: ERBE.

LO MEJOR: Que tiene muchas pantallas y hay que jugar muy bien para conseguir terminarlo, por lo que están aseguradas muchas horas de diversión.

LO PEOR: Que la dificultad es a veces demasiado elevada.

8

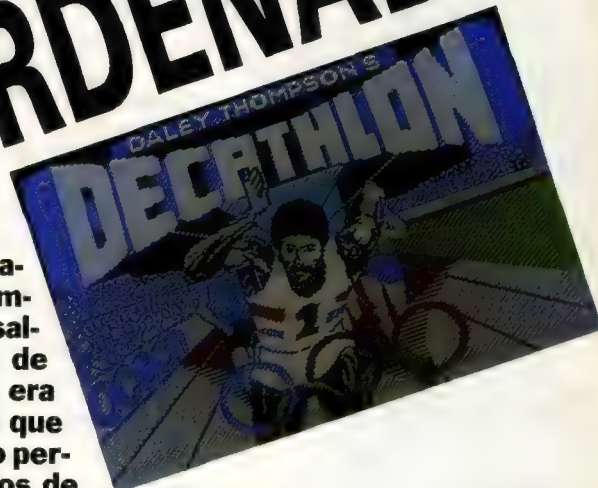
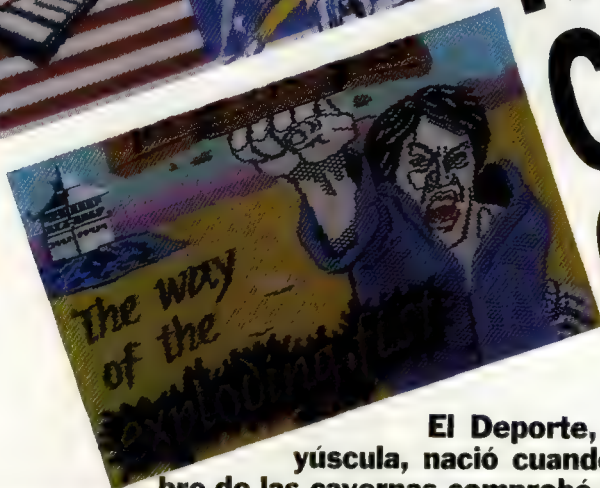
SONIDO: 8
GRAFICOS: 8
ADICION: 8

OTRAS VERSIONES

Spectrum (disco, 1.900 ptas.; cinta, 875); Amstrad CPC (disco, 1.900; cinta, 875).

JUEGOS DEPORTIVOS

HAZ DEPORTE CON TU ORDENADOR



El Deporte, con mayúscula, nació cuando el hombre de las cavernas comprobó que la salvaguardia de su integridad física en el momento de lanzar piedras a la cabeza del jabalí seleccionado era directamente proporcional a la distancia desde la que lo hacía. Desde más lejos ganaba en seguridad pero perdía en comida, lo cual le provocaba largos periodos de ayuno y empeoramiento de carácter. Mayor distancia posible, así que tras largas lunas de cavilar comenzó a dedicar un ratito por las mañanas para entrenarse y pronto descubrió que tenía más puntería, se encontraba más cachas y las hembras le miraban más mirado. Abandonó la caza y empezó a enseñar a otros la técnica aprendida a cambio de trozos de jabalí. Había nacido el deporte profesional.

UN paso pequeño para el hombre, pero grande para las empresas de software, algunas de las cuales se han forrado hasta el velo del paladar gracias al tenis, las carreras o el billar. Incluso el tute está metido en este berenjenal.

Hay una filosofía psicológica sobre el deportista de ordenador, tesis planteada por mí y de la cual soy único seguidor, que defiende que el ser humano es vago por naturaleza y trata de engañarse a sí mismo corriendo desde el sillón los mil metros lisos, haciendo los doscientos mariposas o derrotando a patadas a un Kun-Fun-Len-To. Por ello tiene tanto atractivo y tanto éxito cualquier juego de este tipo que sale al mercado. Conozco gente que en su vida ha calzado una zapatilla de deporte, pero puede recitarte de memoria, con pleno

convencimiento y sin respirar, que «el golpe seco sin rebote dado con la parte del empeine del pie derecho sobre el tercer espacio intercostal del contrario cuando este inicia un doble repliegue se llama Kao-Tito-Dado y vale seis puntos según el Comité Olímpico Internacional de Karate Siberiano Fracción

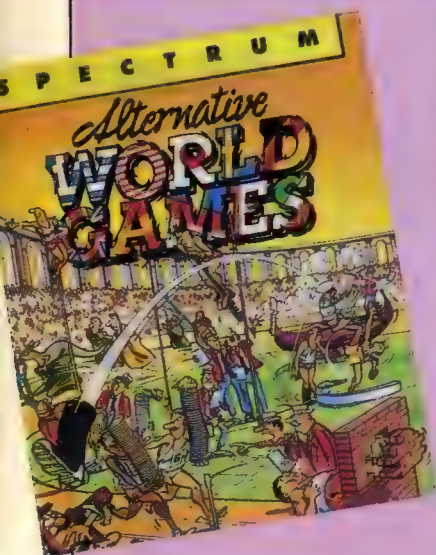
Cuando uno creía que había visto en juegos deportivos todo lo posible, resulta que se abre una nueva mina con los deportes absurdos y divertidos, adjetivos que suelen ser primos hermanos.

Progresista». La verdad es que mejor saber esto que nada.

La actualidad, el fútbol, el tenis y así

En el panorama actual se está efectuando una recreación de los grandes éxitos en este tipo de juegos, porque casi todo está ya aprovechado como idea y queda poco más que tratar que no sea mejorar lo anterior. Si hablamos de software de fútbol tenemos que referirnos a títulos que van desde las dos excelentes versiones de «Match Day» (de Ocean), hasta el flojuchito «Mexico 86» (U.S. Gold), pasando por «Butragueño» (Topo), «Futbol Manager» (Adictive), «Five a side» (Mastertronic) y «Gary Lineker» (Gremlin), en-

JUEGOS DEPORTIVOS



Nombre: Alternative world games
Distribuido por: Erbe
Compañía creadora: Gremlin
Versiónes: Amstrad CPC, Spectrum
Tipo: Parodia deportiva

La otra cara de los deportes nos viene de la mano de Gremlin, una de las mayores productoras de software en Inglaterra. Las pruebas que contiene son de lo más curiosas, increíbles y absurdas que jamás nos podamos haber imaginado: carrera de sacos, apilar platos, lanzamiento de bota, salto sobre el río, escalar por una pértiga, subir por las paredes, pelea de almohadas y saltador-pogo.

Nombre: Speedball
Distribuido por: MCM
Compañía creadora: Image works
Versiónes: PC (CGA ó EGA)
Tipo: Deportes futurísticos



Imaginar lo que van a ser los juegos en el futuro parece ser una de las mayores inquietudes de algunos programadores. Por ejemplo, el equipo de Image Works se ha imaginado un futurístico juego de balonmano con pelota de acero y robots. El juego se desarrolla sobre una plataforma de aspecto metálico que incorpora algunos obstáculos cuya misión es impedir el libre desarrollo del partido.

tre otros muchos. En este deporte se nos permite volcar nuestras más ocultas frustraciones balompedistas (con perdón) y ejercer desde seleccionador nacional hasta de Buitre en persona. Todos sabemos que, de tener ocasión, nosotros lo haríamos muchísimo mejor... La guinda en este terreno de juego lo pone «Ball blazer» (Lucasfilm Games), partido entre naves espaciales nada menos, con pintorescas reglas y grandioso balón.

Qué decir del tenis, uno de los juegos pioneros, tan pionero que ya estaba en todos los bares antes de que supiéramos que tener ordenador en casa no era pecado. Incluso podemos jugar con un amiguete y demostrarle que somos francamente buenos. Desde luego que no permitiremos que vea cómo, al jugar contra la máquina prodigiosa,

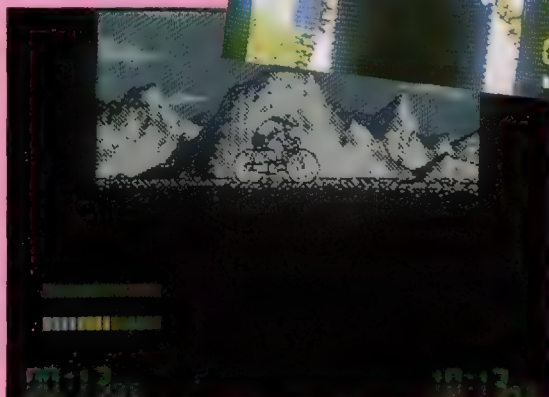
ésta nos da cada mate que parecemos inválidos de solemnidad. Nombres como «Match point» (Psion) o «Tennis» (Konami), han ganado una fama con todos los honores. También en esta línea hay que recordar «Ping-pong» (Imagine), cuyo punto fuerte era, sin duda, los excelentes efectos sonoros que tenía y gracias en parte a los cuales sigue sin ser desbancado.

Las Olimpiadas han dado mucho juego y nos han permitido destrozar joysticks y nervios tratando de hacer de un tirón todas las pruebas que las componen.

En las Olimpiadas, un poco de todo y más

Las Olimpiadas también han dado mucho juego (éste es un juego de palabras que bien llevado puede dar mucho ídem) y nos han permitido destrozar joysticks y nervios tratando de hacer de un tirón todas las pruebas que las componen. Algunas marcas de soft han realizado sus paquetes con la demoníaca invención de tener que superar una prueba para llegar a la siguiente, de forma que para muchos tales juegos son uno, el primero de los deportes de la serie. Hacer una lista sería interminable, pero hay que recordar algunos que destacan por una u otra razón: «Videolympic» (Dynamic) y «Daley Thompson Olympic Challenger» (Ocean), que traen una larguísima lista

JUEGOS DEPORTIVOS



Nombre: Perico Delgado Maillot Amarillo
Distribuido por: Erbe
Compañía creadora: Topo
Versiónes: Amstrad CPC, Spectrum
Tipo: Simulador de ciclismo

El ciclismo no iba a ser una excepción en cuanto a deportes convertidos al ordenador se refiere. En España, que además goza el deporte de gran popularidad, la licencia y el apoyo del supercampeón Perico Delgado han valido para dinamitar a este juego de reciente aparición a los primeros puestos de ventas. Varias fases de montaña con sprints, escaladas, etcétera.



Nombre: Emilio Butragueño fútbol
Distribuido por: Erbe
Compañía creadora: Topo
Versiónes: Amstrad CPC, PC Spectrum.
Tipo: Simulador de fútbol

Una de las licencias en el software más sonadas de los últimos meses ha sido «Emilio Butragueño fútbol». Es un simulador de fútbol en el que se puede jugar contra el ordenador o contra otra persona. La perspectiva es aérea y la pantalla va «escrolando» para ver el campo completo. El reglamento ha sido contemplado adecuadamente, aunque tiene algunos fallos. Buenos gráficos y presentación más que aceptable.

de competiciones para dejar agotado al más bravío de los usuarios; «Hyper Sports» (Imagine), llevando hasta las casas el éxito de la máquina de los bares; otro «Daley Thompson» (Ocean), basado en el decathlon; «Super Test» (Ocean) también en la línea olímpica... Conste que no están todos los que son, pero sí son los que están. Que los nombrados son buenos, eso quiero decir. Este tipo de presentación de juego, que en realidad son varios en uno, ofrece sus ventajas y sus desventajas, aunque algunos opinan que es todo lo contrario, que en primer lugar están las desventajas y luego las ventajas. Sin entrar en polémica, que es poco fisno y deslucido, si queda claro que cuanto más se ofrezca por el mismo precio es mejor para el usuario. Por supuesto que no todos los deportes de una de estas cin-

tas o discos tienen que interesarnos por igual, con lo cual hay quien piensa que parte de lo que se paga no se utiliza. El asunto es complejo e imposible de solucionar, aunque los precios tampoco están tan por las nubes como para desesperarse.

Siguiendo con los juegos multideportes y en plan más exótico para los de tierras templadas y en ocasiones ardientes, los juegos invernales traen el

Uno, que con un taco en la mano a lo más que ha llegado ha sido a partirle las gafas (sin querer) a un espectador, delante del teclado realiza mil carambolas.

placer de despeñarse con esquís, salir dando vueltas por el aire en un trineo (exótico a tope), comprobar que el patinaje artístico será una maravilla el día que logremos mantenernos de pie, la alegría de efectuar saltos de esquí con gran estilo y aterrizaje de cabeza, y una larga lista de cosas semejantes, correspondiendo en cada caso a un deporte blanco cuya práctica la vemos negra. Sin lugar a dudas, «The Games Winter Edition» (Epyx) se lleva la palma con sus siete pruebas capaces de agotar al deportista de sillón más avezado.

Niños, al salón...

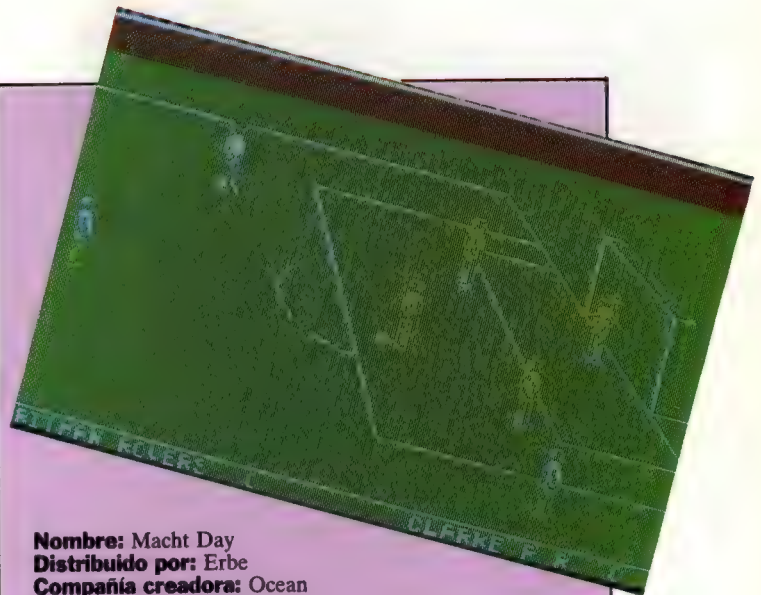
Al salón de juegos, porque para curarnos las magulladuras vamos a ver qué nos ofrecen los deportes más se-

JUEGOS DEPORTIVOS



Nombre: Zany Golf
Distribuido por: Dro Soft
Compañía creadora: Electronic Arts
Versiónes: PC (sólo con EGA)
Tipo: Golf divertido.

No podía faltar un deporte tan fabuloso y apreciado por casi la totalidad de los poseedores de un ordenador: el golf. Fácil de manejar y entretenido, como este Zany Golf de la conocida empresa de software Electronic Arts, que pretende dar un giro de 360 grados al concepto de golf para transportarlo a un plano mucho más atractivo y complejo.



Nombre: Macht Day
Distribuido por: Erbe
Compañía creadora: Ocean
Tipo: Simulador de fútbol

El primer programa de fútbol primeramente espectacular. Realizado por el prestigioso programador inglés John Ritman. Desarrollo lateral y vista casi a ras del campo con los jugadores al completo. Gran variedad de golpes de balón y reglamento bien aplicado. Nivel de dificultad progresivo.

dentarios por excelencia, esos que se pueden hacer en un local cómodo, tomando una cervecita y viendo cómo llueve en la fría y desolada rue. Aquí sí que se riza el rizo, que eso de estar uno sentado cómodamente frente al ordenador jugando a lo que se podría jugar de verdad con sólo levantarse tiene su miga. Ciertamente que no todo el mundo tiene una mesa de billar en casa (y no lo comprendo, porque se le pone un mantelito y queda fenomenal), pero un juego de dardos es más normal. Estos dos deportes se llevan la palma en este apartado, principalmente debido a que vienen firmados por auténticas estrellas de ellos, cosa que nos creemos porque somos así, no porque nos conste. Uno, que con un taco en la mano a lo más que ha llegado ha sido a partirle las gafas (sin querer) a un espectador, delan-

te del teclado parece que no ha hecho nada más en la vida que hacer carambolas. Hay programas que necesitan un cursillo para aprender a manejarlos, cosa que llega a hacerte dudar de si lo estás pasando bien o preparando una oposición. Entre los más sobresalientes está el «Pub Games», compendio de varios juegos, y si se trata de dardos se-

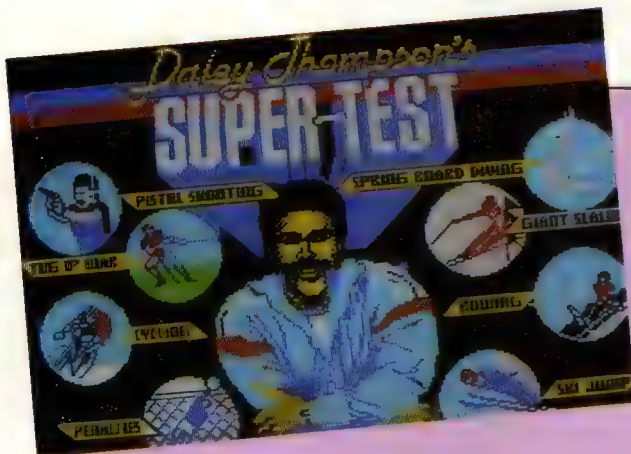
Hay programas que necesitan un cursillo para aprender a manejarlos, cosa que llega a hacerte dudar de si lo estás pasando bien o preparando una oposición.

ría imperdonable no dar una mención honorífica a «180» (Mastertronic) por sus movimientos realistas.

Entrar a patadas y salir a tortas

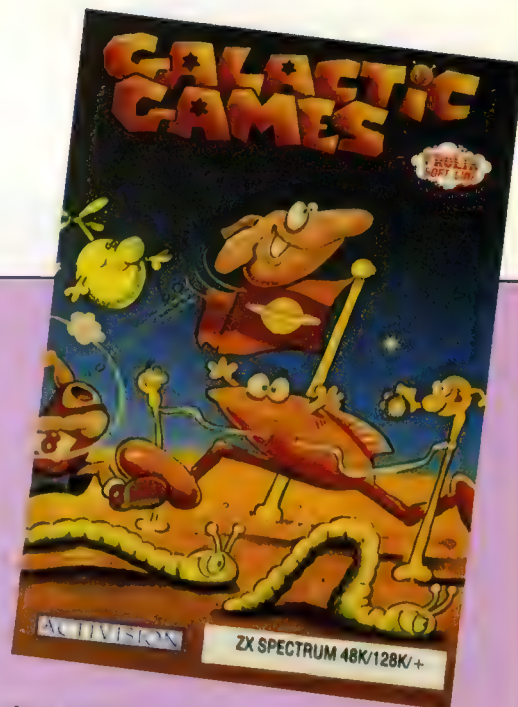
Si nuestro amigo cavernícola del principio se hizo profesional entrenando a otros brutos a tirar pedruscos más lejos y más fuerte, también fue el primero al descubrir que no se pasaba del todo mal sacudiendo a los que no le entregaban puntualmente el jamón de jabalí que costaban las clases tan sabiamente impartidas. También descubrió que si el vapuleado conseguía sacudirle de vez en cuando a él, la cosa tenía menos gracia. Y se preparó para dar, procurando que le dieran lo menos posi-

JUEGOS DEPORTIVOS



Nombre: Super Test
Distribuido por: Erbe
Compañía creadora: Ocean
Versiónes: Amstrad CPC, Spectrum
Tipo: Simulador deportivo

Segunda parte del «Decathlon», con nuevos eventos deportivos y la misma imagen del atleta olímpico apoyando el programa. Tiro, ciclismo, remo, penaltis, salto de trampolín, salto de esquí y tiro de cuerda. Con la calidad que caracteriza a los programas de Ocean.



Nombre: Galactic Games
Distribuido por: MCM
Compañía creadora: Activision
Versiónes: Amstrad CPC, Spectrum
Tipo: Olimpiadas futuristas

Han llegado los sucesores de nuestros modernos Juegos Olímpicos; son los juegos galácticos o una réplica oscura a un acontecimiento mundialmente azotante: la aparición y persistencia de los ya clásicos «machacateclas».

Los juegos galácticos se celebran cada 0,00002 rotaciones galácticas por la AAA (Asociación Atlética Astronómica) y las pruebas que se realizan son de lo más curiosas y extrañas: 100 metros a rastras (una carrera para gusanos), Hockey Espacial, Judo Psíquico, Lanzamiento de cabeza y Maratón Matormórico. Todo sea por alcanzar el título de campeón vermicular inter galáctico.

ble. Habían nacido las artes marciales. Ahora, unos añitos después, vuelven a renacer en forma de juegos para ordenador. Aquí la lista comienza con el mítico «The way of the exploding fist» (Melbourne House) y termina con «International Karate» (System 3), que riza el rizo incorporando un tercer jugador que siembra el caos, el desconcierto y la histeria en el usuario. «Samurai Trilogy» (Gremlin) será sin duda el más complejo y desalentador, pues tras eliminar al contrincante en curso sale otro y otro y otro, y así hasta el final, que suele ser el nuestro. Se pelea con karate, con kendo, con rabia, con joystick y con todo lo que se tiene a mano. Estos juegos sirven para descargar adrenalina y rebajar humos, porque casi siempre nos zurren bien zurrados.

Hablando de zurras, para los aman-

tes del boxeo, que de todo hay en este loco mundo, el mercado ofrece dos títulos que destacan entre una maraña de productos de segunda clase: «Frank Brunos Boxing» (Elite) y «Rocky» (Dinamic). Ambos dos harán las delicias de los aficionados a sacudir sin jugarse el tipo, que sois muchos, que lo sé, que me lo ha dicho un primo que tengo en el ministerio.

El baloncesto tampoco ha pasado inadvertido para las casas de software y estamos en un momento en el que salen los títulos con una rapidez tal que empieza a apabullar.

Bota, bota, mi pelota...

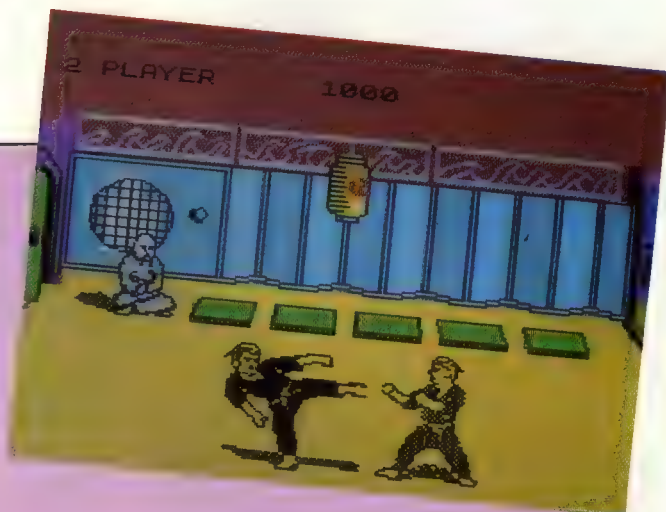
El baloncesto tampoco ha pasado inadvertido para las casas de software y estamos en un momento en el que salen los títulos con una rapidez tal que empieza a apabullar. Algunos altamente interesantes son «Internacional Basketball» (Imagine), «Street Sport Basketball» (Epyx), «One to one» (Electronic Arts) de Larry Bird y Jordan, «Two on two» (Electronic Arts) y el inmediato de Topo, el que dice ser y llamarse «Petrovic». Hay un juego que merece ser nombrado aparte, el «Fernando Martín» (Dinamic), programa que ha sido número uno en ventas y la primera licencia dada en nuestro país por un deportista para usar su nombre. Supongo que más que dada fue vendida, pero no entremos en mercantilismos.

JUEGOS DEPORTIVOS



Nombre: World Series Baseball
Distribuido por: Erbe
Compañía creadora: Imagine
Versiones: Amstrad CPC, Spectrum
Tipo: Simulador de béisbol

Programa de gran calidad que incluía como novedad dos escenarios simultáneos de juegos. Por un lado, la pantalla normal, donde se veían todos los jugadores. Por otro, un pequeño marcador donde se contemplaba ampliada la imagen del jugador que se estaba manejando en ese momento. Los gráficos son muy buenos y el reglamento está aplicado a la perfección.



Nombre: The way of the exploding fist
Distribuido por: Dro Soft
Compañía creadora: Melbourne House
Versiones: Spectrum, Amstrad CPC
Tipo: Simulador de artes marciales

A pesar de que no fue éste el primer programa de artes marciales que apareció para el ordenador, merece la pena destacarlo de los demás, pues fue el primero que adquirió un cierto renombre y fue la base para otros programas posteriores. Excelentes gráficos, un rápido movimiento y una gran variedad de golpes son las características de este programa de lucha.

mos que puedan empañar nuestra visión idílica de los ídolos...

Escandalosos motores

Las carreras de motos y coches tienen asegurada la venta, porque aquello de la posibilidad de partirse algún hueso en la curva tiene su morbo. Quien más y quien menos ha soñado alguna vez en ir en un Porsche a 250 kilómetros por hora y adelantando a todo ser, coche, moto, cacharro o chisme con ruedas que se nos pusiera temerariamente delante. Para ellos un juego como «Bandera a cuadros» (Psion), «Wec Le Mans» (Imagine), «Grand Prix» (Martech) o «Turbo Cup» (Loriciels) representa más que si en una empresa de corsetería aparece Sabrina

ofreciéndose de modelo. Bueno, quizá no tanto.

El tema de las motos aún está sin explotar todo lo que daría de sí y únicamente hay un juego que resalta a simple vista: «Super Hang-On» (Electric Dreams). Creo que es muy entretenido cuando uno consigue dejar de pegarse morrones al intentar tomar la primera curva. Si alguna vez lo consigo ya os confirmaré tamaño jolgorio.

Lo de ganar no tiene importancia, ya saben ustedes que lo principal es participar. Al menos eso llevan décadas diciendo los perdedores...

Tampoco los rallies han quedado fuera de las ansiosas manos de los programadores, aunque aquí sí que hay mucho y malo. Puestos a destacar algo, que para ello nos pagan (poco), nos quedamos con «Paris-Dakar» (Made in Spain), donde tendremos que luchar por clasificarnos, luchar por no perdernos, luchar por ganar y luchar por luchar, que ahí está el gusanillo del programa. Lo de ganar no tiene importancia, ya saben ustedes que lo principal es participar. Al menos eso llevan décadas diciendo los perdedores...

Erase una vez, dentro de un montón de años...

En el futuro habrá nuevos deportes y gracias al intelecto de los softwaría-

JUEGOS DEPORTIVOS



Nombre: Final Assault
Distribuido por: Erbe
Compañía creadora: Epyx
Versiones: Amstrad CPC, PC Spectrum.
Tipo: Montañismo

Prepara tu mochila, los bocatas y el equipo de escalada: nos vamos a escalar los picos más importantes de todo el mundo. Como ventajas, este juego incorpora la posibilidad de escoger todas las herramientas con las que vamos a realizar la escalada, así como los recorridos por los que vamos a ascender al pico. Saltar grietas en la nieve y escalar por muros de hielo van a ser nuestras principales tareas; eso sí, sin arriesgar la vida.



Nombre: Videolimpic
Distribuido por: Dro
Compañía creadora: Dinamic
Versiones: Spectrum, Amstrad, CPC
Tipo: Simulador deportivo

A pesar de que este programa tiene una calidad sensiblemente inferior al resto de los comentados, no podía faltar en las fichas, puesto que fue la primera contribución de una compañía española al mundo del deporte. El juego se compone de cinco pruebas deportivas y lo más destacable de él son sus gráficos y su elevadísimo grado de dificultad.

nos ya tenemos pruebas de cómo podrán ser. Naturalmente estarán situados en otros mundos, porque no hay garantías de que éste siga. Alegrías aparte, merece la pena pararnos un rato en «Galactic Games» (Activision), ya que nos da la oportunidad de convertirnos en gusano y acaparar títulos como «campeón vermicular intergaláctico», que debe de ser la repanocha. Indescriptibles son la carrera a rastras, el judo psíquico, el maratón metamórfico y el alucinante lanzamiento de cabezas, que no es lo mismo que lanzamiento de cabeza, ni muchos menos.

La ley del más loco

Cuando uno creía que había visto en juegos deportivos todo lo posible, re-

sulta que se abre una nueva mina con los deportes absurdos y divertidos, adjetivos que suelen ser primos hermanos. Si os gusta lo estrambótico y queréis participar apilando platos, lanzando botas, saltando ríos, peleando con almohadas o subiendo por las paredes, buscad «Alternative World Games» (Erbe) y disfrutad verdaderamente de

Algunos juegos se llevan la palma, principalmente debido a que vienen firmados por auténticas estrellas de ellos. pegarse morrones al intentar tomar la primera curva.

lo insólito. También podéis disfrutar acompañaditos, no hay problema.

El resto del saco

Si sois seguidores del béisbol tenéis «Baseball» (Imagine); si os van las carreras de aviones, «Air Rally» (Activision); para los amantes del deporte duro es imprescindible «International Rugby» (Imagine); si tenéis los mismos gustos que las yeguas, «Grand National» (Elite), y para los amantes de la naturaleza y el alpinismo, «Final Assault» (Epyx). Que no sufran los amantes o sólo amigos de las canicas, el strip poker, los bolos, el paracaidismo con y sin paracaídas, los patinetes y de otras cuatrocientas doce modalidades más de hacer sano deporte. Que no sufran,

JUEGOS DEPORTIVOS



Nombre: Daley Thompson's Decathlon
Distribuido por: Erbe
Compañía creadora: Ocean
Versiónes: Spectrum, Amstrad CPC
Tipo: Simulador de Olimpiadas

Sin duda, el programa que dio paso a toda la avalancha de videojuegos deportivos. Su lanzamiento fue casi histórico y coincidió con la licencia para utilizar el nombre del deportista ganador del Decathlon de las Olimpiadas en esa edición. Cada una de las diez pruebas que componen el juego ha sido realizada de un modo brillante y con mucho realismo. Un juegoazo.

JUEGOS DEPORTIVOS EN EL PCW



Al igual que para los otros modelos de ordenadores Amstrad, en el PCW también existen, aunque menos, juegos deportivos. Poder disfrutar del esquí (Classic Collection), el fútbol (Match day II y World of soccer), el boxeo (Frank Brunos Boxing), carreras de fórmula 1 (Fórmula 1), incluso el fútbol americano (Head Coach v3), son algunas de las posibilidades que tienen los usuarios de PCW. Actualmente, OMK está desarrollando una versión del popular juego de las máquinas de los bares, Super Hang On. Todos estos juegos los puedes conseguir en Coconut Informática. Juan Alvarez Mendizábal, 54. Madrid. Teléfono (91) 248 54 81, y en Barnajocs, c/Lepanto, 86. 08290 Cerdanyola (Barcelona). Teléfono (93) 691 47 82.

porque hay juegos para todos y para todas. Imposible sacar a relucir el extenso catálogo que hay en este gran mundo del software, así que ustedes disculpen si no hemos tratado como se merece al deporte de su vida. Aquí, como somos tan optimistas, tenemos la esperanza de que entre lo que os hemos

Hay un juego que merece ser nombrado aparte, el «Fernando Martín» (Dinamic), programa que ha sido número uno en ventas y la primera licencia dada en nuestro país por un deportista para usar su nombre.

contado y las fichas de estas páginas seguro que podréis decidir con cuál de ellos pasar las horas y perder las amistades. Los descendientes de nuestro amigo cavernícola estarán años y años pensando en nuevos juegos para que podamos machacar el teclado y cargarnos los joysticks según los vayamos comprando. En realidad todo esto es efímero y para encontrar sentido a la historia es preciso recordar y tener presente la frase del muy honorable Sir Thomas Fuenterrey si alguien os dice que realizar deporte con el ordenador es una solemne tontería: «El hombre nunca es lo que hace, sino lo que parece que hace.» Después de decirla se rompió un dedo intentando que el ciclista pedaleara más rápido.

Manuel Ballester Santaolalla

CON EL ORDENADOR TAMBIEN SE SUDA

Que nadie diga que no se hace deporte con el ordenador. En la redacción estuvimos un día completo cargando programas deportivos uno detrás de otro. Olimpiadas, carreras de coches y motos, natación, golf, tenis, fútbol americano, baloncesto, voleibol, carreras, machacateclas y muchos más.

Teníais que ver cómo corría el sudor por la frente de los redactores. Manos insensibles y cuatro joysticks materialmente destrozados fueron el resultado de la «proeza».

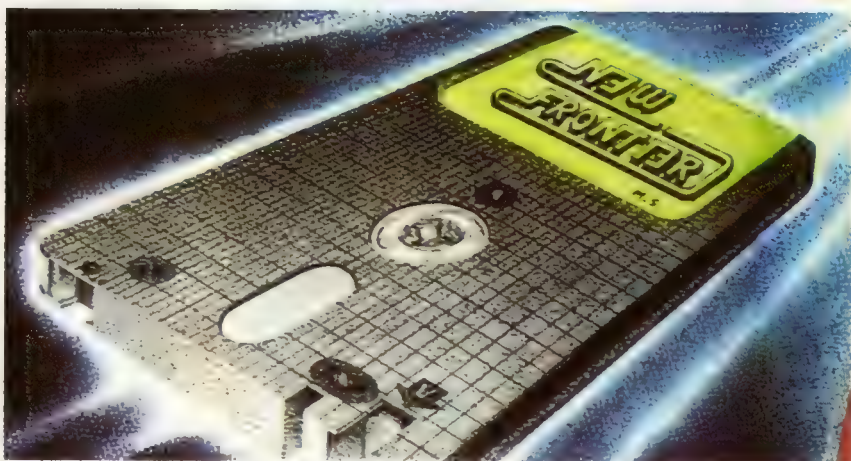
Por la noche al llegar a casa, una sensación de estar molido en todo el cuerpo y unas ganas horribles de pillar el «sobre». Lo habíamos conseguido. Habíamos sudado la gota gorda gracias al ordenador.

Discology:

Las mejores utilidades, juntas para el Spectrum Plus 3.

Cualquier ordenador con disco que se precie debe tener un conjunto de utilidades varias para realizar tareas básicas como hacer copias de seguridad de los discos, editar pistas y sectores, etcétera.

Hasta ahora, los usuarios del Spectrum Plus 3 carecían de programas capaces de desempeñar estas labores y ha sido una empresa española, **New Frontiers**, quien se ha decidido a llenar el hueco existente en el mercado con un magnífico paquete de utilidades.



EL «Discology» es un lote de utilidades de disco para el Spectrum Plus 3 que contiene un editor de sectores, dos copiadores, un buscador de pokes y un explorador del ordenador.

Nada más cargar el programa se tiene acceso a un completo menú gestionado

por cómodos iconos. Dentro del menú se tiene acceso a los cuatro programas, cada uno representado por un dibujo. El editor de discos permite, como bien dice su nombre, editar los sectores físicos del disco, cambiarlos, etcétera. Este programa es muy útil para modificar programas directamente y traducirlos al castellano, siempre que el disco esté organizado de un modo normal, es decir, con 40 pistas numeradas de la 0 a la 39, cada pista con nueve sectores de 512 bytes cada uno. Se puede ver el contenido en ASCII para modificar los mensajes o en hexadecimal, para copiar los códigos a mano y desensamblarlos posteriormente. Del mismo modo, también es posible buscar alguna cadena de caracteres, como por ejemplo las frases finales de un juego. La opción de catálogo ampliado permite ver el comienzo de un bloque del disco, su longitud, etcétera, incluso de algunos ficheros protegidos y/u ocultos en el disco. También dentro de este mismo programa se pueden formatear discos, consiguiendo una capacidad superior a la normal.

El segundo programa, el copiador de discos, ofrece varias posibilidades. Para copiar programas normales hay que utilizar el primer programa, que admite algunas variantes. Por ejemplo, se pue-



AMSTRAD



S
A
L
E
S

J
F

D



KONRAD

DIVIERTETE EN

No te prives.

Aprovecha al máximo
las posibilidades de tu ordenador.

Relájate y disfruta:
comienza la diversión.

Y no sólo eso.

Con cualquiera de estos seis video-juegos
desarrollarás tu habilidad,
mejorarás tu capacidad de concentración,
y pondrás a prueba tu inteligencia.

Tú escoges;

Ajedrez, Golf, Baloncesto o Conducción Deportiva.

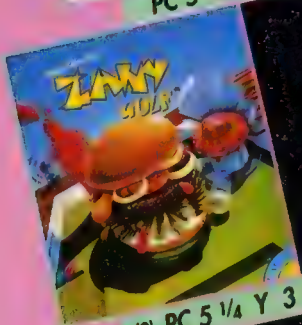
Combatir la «inseguridad ciudadana»
o internarte en el mundo hostil de Barbarian.

Escoge uno, varios o todos
y comprueba hasta dónde
la unión de tus 16 bits
y el software de primera línea
es capaz de llegar.

BITS



PC 5 1/4 Y 3 1/2 -1.950



(2) PC 5 1/4 Y 3 1/2 -2.500



(1) PC 5 1/4 Y 3 1/2 -2.500



(2) PC 5 1/4 Y 3 1/2 -1.950



PC 5 1/4 Y 3 1/2 -1.950



(2) PC 5 1/4 Y 3 1/2 -2.500

(1) AMIGA
(2) AMIGA Y ST

C/ FRANCISCO REMIRO, 5, 28028 MADRID
TELÉFONOS: (91) 246 38 02 / 673 90 13



CPC 464

De regalo:
8 fabulosos juegos.

¿QUE JU



Sinclair +2

De regalo: 1 Joystick
y 6 fantásticos juegos.

sinclair

TE EGAS?

no promuevas más... con muchas
Sinclair! Donde la calidad de juegos tan increíble
de... (con un no se sabe nunca con
y la posibilidad de elegir el modelo que
quieras, como sin monitor, etc.
juegos a que con el CPC y los modelos que
mática?

Modelos desde 29.900 ptas.+IVA

AMSTRAD

Sinclair +3
(con unidad de disco)
De regalo: 1 Joystick
y 6 juegos alucinantes.

CPC 6128
(con unidad de disco)
De regalo:
8 juegos increíbles.

HARDWARE CPC TRANS TAPE

COPIAS DE SEGURIDAD

No han sido pocas las veces que nos habéis llamado pidiendo información sobre los famosísimos TRANSFER, esos aparatos que, conectados en la parte posterior de nuestro ordenador, nos permiten hacer copias de seguridad, introducir pokes o simplemente resetear la memoria.



EL transtape externamente está compuesto por cuatro partes bien diferenciadas: dos pulsadores (uno de color negro, que es el reset, y otro de color rojo, que inicializa las funciones típicas del transtape), un led (indicador luminoso), que indica cuándo hemos activado el pulsador verde, y una continuación del port de expansión para permitir la conexión de otros periféricos.

El periférico es totalmente compatible con los modelos de Amstrad CPC 464, 664, 672 y 6128, según reza el manual de instrucciones (nosotros sólo lo probamos en los CPC 464 y 6128, con unos resultados totalmente positivos).

CREADO POR: HARD MICRO.

DISTRIBUIDOR: HARD MICRO

LO MEJOR: Permite introducir pokes en los juegos y hacer copias de seguridad.

LO PEOR: La continuidad del bus de expansión resulta a veces incómoda.

PRECIO: 7.500 pesetas.

Una de las mayores ventajas a la hora de realizar copias de seguridad es que el transtape trabaja con el programa en la memoria del ordenador (o sea, una vez lo hemos cargado en nues-

tro Amstrad CPC), por tanto, no influirá lo más mínimo que el programa tenga turbo o cualquier otro tipo de protección.

Puesta en funcionamiento

Una vez instalado el transtape en la parte posterior de nuestro ordenador, ya está preparado para trabajar con normalidad. Pulsamos el botón de color rojo y aparecerá un pequeño menú con las siguientes opciones:

SAVE LOAD POKE RET

La primera de ellas (SAVE) nos permite realizar copias de seguridad con dos posibilidades:

INDEPENDIENTE DEPENDIENTE

La primera de ellas no necesita el transtape para ser cargada, pero la segunda sí lo necesita, ya que deberemos utilizar la segunda opción del menú: LOAD. El siguiente paso (tras elegir el tipo de copia que deseamos) es seleccionar si el soporte sobre el cual vamos a grabar es DISCO o CINTA, en cuyo caso podremos seleccionar la velocidad de grabación: Normal o Turbo.

Una vez realizadas estas operaciones comenzará a copiarse el programa (de la memoria) a la unidad elegida: cinta o disco. Sin afectar esto lo más mínimo en un posterior y correcto funcionamiento del programa en memoria.

Otra de las opciones más interesantes que nos brinda el transtape es la posibilidad de introducir POKES en cualquier programa que carguemos en el ordenador.

POKES PARA EL MULTIFACE O TRANS TAPE (AMSTRAD CPC)

JOE BLADE	&0939,&00	Energía infinita
	&105D,&00	Munición infinita
DAN DARE I	&7C5C,&21	Vidas infinitas
DAN DARE II	&7C6B,&11	Vidas infinitas
ARKANOID	&02F3,&00	Vidas infinitas
	&0374,&00	Vidas infinitas
GAUNTLET	&1DE0,&00	Vidas infinitas
	&3483,&00	Pociones infinitas
GRYZOR	&1526,&00	Vidas infinitas
RENEGADE	&0A48,&A7	Vidas infinitas
	&1007,&FF	255 vidas
COMBAT SCHOOL	&042C,&0A	Más tiempo
ZYNAPS	&6139,&C9	Incrementa el disparo
	&5F7E,&FF	255 vidas
ANTIRIAD	&5BBE,&B7	Invulnerable
WIZBALL	&A92B,&C3	Invulnerable

¿ Problemas con el ordenador? ¿Quiere saber cómo sacarle más partido? ¿Cómo manejar un programa determinado? ¿Cómo desarrollar sus propios programas ?

CONSULTE A UN EXPERTO

No lo dude, consulte a un experto. **AMSTRAD SINCLAIR OCIO** pone a disposición de todos los usuarios de ordenadores Amstrad esta página con direcciones de personas altruistas que quieren colaborar desinteresadamente respondiendo a las consultas de aquellos que les escriban.

Si quieres consultar a alguno de los expertos de la lista:

No escribas a **AMSTRAD SINCLAIR OCIO**, escribe directamente a la dirección que aparece en la lista de expertos, incluyendo dentro del sobre otro con tu dirección ya franqueado, para que el experto te pueda contestar.

Si quieres añadir tu nombre a la lista de expertos:

Si te consideras experto en algún tema relacionado con la informática y/o con los ordenadores Amstrad **CPC, PCW, PC** o **Spectrum** compatibles y quieres colaborar desinteresadamente con los lectores que tengan dudas o problemas, escribe a:

**AMSTRAD SINCLAIR OCIO
(SECCION EXPERTOS).**

**Almansa, 110, local 8.
28040 Madrid.**

Indicando en tu carta muy claramente los siguientes datos:

NOMBRE

APELLIDOS

D.N.I. (o pasaporte si tu nacionalidad no es española)

DIRECCION

TELEFONO

Si deseas o no que se publique tu teléfono

CODIGO POSTAL

LOCALIDAD

Ordenadores en los que te consideras experto

Temas en los que te consideras experto

CPC

Javier Mondéjar. Paseo Maragall, 217, 3.º, 1.ª 08032 Barcelona. Basic del CPC.

José Manuel Gutiérrez Ortiz. Carretera Almunia, s/n. 50400 Cariñena (Zaragoza). CPC, Basic y Averías.

José María Martínez García. Apartado de Correos 303. Cartagena. Lenguajes de programación, manejo de programas.

Pedro Moreno Abril. Callosa de Segura, 7, esc. 2.ª, 3.º B. 03000 Alicante. Basic, Código Máquina del Z80A, Firmware y rutinas del sistema, programación de juegos.

Luis Samblás Pena. Paseo Cervantes, s/n. 03800 Alcoy (Alicante). Dibujos (ordenador y impresora). Procesadores de texto. Programación de juegos.

GENERAL

Carlos Hernández Estopina. Nueva, 2, 3.º 44001 Teruel. Resolver problemas de juegos.

PC

Ignacio López de Torre. Río Ebro, 27. 09200 Miranda de Ebro (Burgos). Resolver juegos de PC y compatibles.

SPECTRUM

Antonio Pérez García. Lope de Haro, 22, 5.º A. 28039 Madrid. Juegos y utilidades del Spectrum y PC.

JUEGOS BUMPY

Si alguien pensaba, decía o afirmaba que el software es una fuente inagotable de recursos e ideas novedosas, no se equivocaba en absoluto. Loriciels, compañía francesa fabricante de software de entretenimiento, lo corrobora con un fantástico programa: **Bumpy**



BUMPY es un juego atractivo y muy adictivo, aunque a simple vista parezca todo lo contrario. Particularmente, la primera vez que vimos el juego pensamos: «¡Vaya, otro de esos juegos que saturan el mercado!» Nos equivocábamos, Bumpy no tiene unos gráficos buenos ni unos efectos de sonido sorprendentes sin embargo, nos encontramos ante un juego sumamente original, algo que hoy en día ya no existe o simplemente pasa inadvertido.

El juego se desarrolla a través de varios niveles repletos de mortíferas trampas, deseosas de acabar con cualquiera de nuestras cinco vidas. Durante nuestro «viaje» debemos elaborar un plan o un recorrido que nos permita llegar a salvo a la salida y sin gastar demasiados objetos, ya que ésta es la principal dificultad del juego: aprovecharlos al máximo sin derroche alguno.

El protagonista del juego, un simpático gato llamado Bumpy, se desplaza por toda la pantalla botando y va a ser este singular medio de transporte el que nos facilite o dificulte (según nuestra habilidad) el paso a través de toda la pantalla. Son tres las teclas que controlan el movimiento de Bumpy: izquierda, derecha y salto, este último graduable con los controles de izquierda y derecha.

Objetos

Durante nuestro paso a través de cada pantalla podremos ir recogiendo una serie de herramientas que nos proporcionan puntos o que simplemente nos ayudarán a llegar al final de cada fase.

Para pasar de fase deberemos recoger todas las frutas que se encuentran en la pantalla, de otra forma no se abri-

rá la compuerta y no podremos pasar de nivel. Algunos objetos, como los martillos, las llaves o las gotas de agua, serán de vital importancia para luchar contra todos los elementos que se oponen a nuestro objetivo.

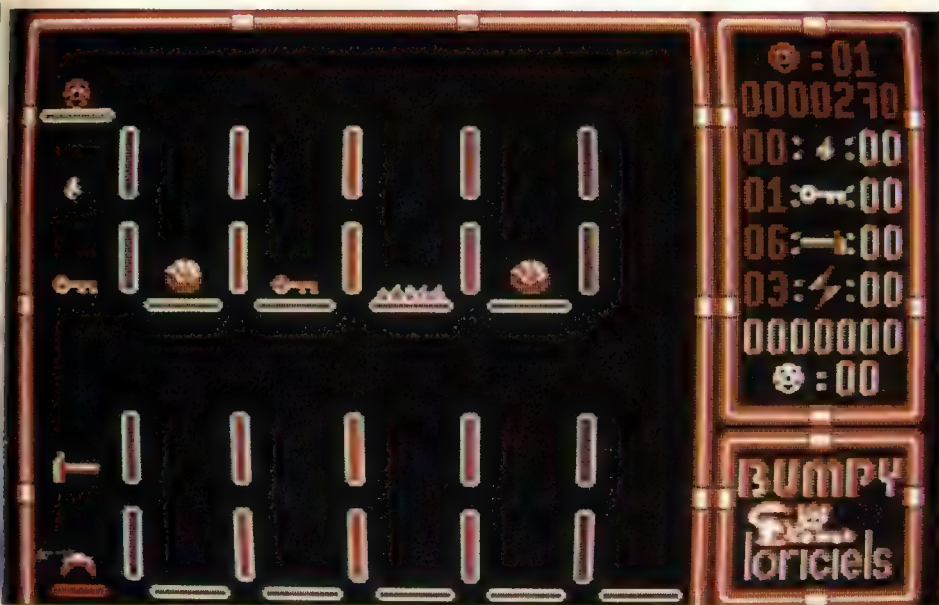
Os podemos dar algunos consejos útiles. Las trampas que nos podemos encontrar son: el suelo, algunas baldosas están en mal estado, por lo que si saltamos varias veces sobre ellas terminarán por destruirse y caeremos al vacío perdiendo una apreciada vida (¡y son sólo cinco!). El fuego nos impide el paso a no ser que llevemos agua para apagarlo, los muros necesitan de un martillo para ser destruidos, los huecos entre las baldosas permiten que caigamos al vacío, o las baldosas en forma de cuenco, que nos introducen en un indefinido bucle de salto.

La principal dificultad de Bumpy estriba en la exactitud con que debemos realizar cada uno de los movimientos, ya que de lo contrario lo más fácil es que quedemos encerrados y tengamos que prescindir de una de las pocas vidas que tenemos.

Bumpy es un reto a nuestra inteligencia y a nuestros reflejos, es un juego adictivo y muy original, aunque los gráficos no son todo lo buenos que pudieran ser y los efectos de sonido se queden un poco cortos.

● BUMPY
• GOTA DE AGUA
⚡ LLAVE
🔨 MARTILLO
⚡ NUMERO DE PANTALLA
🍎 FRUTA (DA PUNTOS)
🍦 HELADO (DA PUNTOS)
🍎 FRUTA (DA PUNTOS)
🍎 FRUTA (DA PUNTOS)
🍎 FRUTA (DA PUNTOS)
🍎 FRUTA (DA PUNTOS)
🍎 FRUTA (DA PUNTOS)
🔥 FUEGO (NOS MATA)

La originalidad ante todo



AYUDAS

- La gota de agua te protegerá del fuego.
- El martillo nos permite destruir los muros.
- Las llaves rompen algunas paredes, no las malgastes o lo lamentarás.
- Ten cuidado, en algunas pantallas el suelo se destruye a nuestro paso.
- Recoge todas las frutas o no podrás pasar de pantalla.

INSTRUCCIONES PARA EL CARGADOR

Teclea el cargador que a continuación adjuntamos, grábalo en una cinta, haz RUN (Enter) y pon la cinta original desde el principio; obtendrás gotas, llaves, martillos y vidas infinitas que te permitirán acabar el juego sin problemas.

Si no te interesa jugar con todos los pokes puedes eliminarlos de una forma muy simple: no teclees las líneas que tengan un REM con las ventajas no deseadas.

```

10 REM  CARGADOR POR ENRIQUE Y LUIS
20 REM  PARA BUMPY CINTA ORIGINAL
30 '
40 MODE 0:LOAD"!present.bin",&C000
50 FOR i=&C000 TO &C00E:READ a$:POKE i,V
AL("&"+a$):NEXT
60 MEMORY &3FFF:OPENOUT"2":MEMORY &5E7:L
OAD"!bumpy.bin",&5E8
70 POKE &1277,0:REM Vidas infinitas
80 POKE &2273,0:POKE &208B,0:POKE &1E77,
0: REM Agua Infinita
90 POKE &1DEA,0:POKE &1FFE,0:REM Llaves
Infinitas
100 POKE &1004,0:REM Martillos Infinitos
110 CALL &C000
120 SAVE"carbumpy"
130 DATA f3,21,e8,5,11,e8,3,1,8c,a0,ed,b
0,c3,e8,3
    
```

VERSION COMENTADA: AMSTRAD CPC

Muy pocas veces tenemos ocasión de comentar un juego como Bumpy, fabuloso y adictivo arcade que aunque no brilla por su colorido, gráficos o efectos de sonido, sí brilla en algo que últimamente escasea o simplemente no existe: La originalidad.

OTRAS VERSIONES

Amstrad CPC (cinta: 875 pesetas, disco: 1.995 pesetas).

8

SONIDO: 7
GRAFICOS: 6
ADICCION: 10

CREADO POR: LORICIELS.

DISTRIBUIDO: PROEIN.

LO MEJOR: La originalidad.

LO PEOR: Los gráficos.

LA PERFEC A TODA VELOC

Método de impresión por impacto,
matriz de puntos. Velocidad: 288 CPS
con caracteres normales, 96 CPS en
alta calidad.

Características de impresión: Cabeza
de 24 agujas, capaz de emular a los
de 9 agujas, 96 caracteres ASCII con
cursiva. Juego de caracteres IBM.

AMSTRAD presenta su amplia gama de impresoras
100% compatibles.
Un gran despliegue de modelos, capaces de poner
sobre el papel el trabajo de cualquier tipo de ordenador.
Si para completar su equipo le hace falta una impresora,
AMSTRAD tiene la que Usted necesita,
a un precio impresionante.

LQ 5000

P.V.P. 119.900 ptas. + IVA

AMSTRAD

AMSTRAD ESPAÑA: ARAVACA, 22. 28040 MADRID. TELEFONO 535 00 00. TELEX 47660 INSC E. FAX 425 51 67
CATALUNA Y BALEARES: TARRAGONA, 110. 08015 BARCELONA. TELEFONO 425 11 11. TELEX 93133 ACE E. FAX
LEVANTE-MURCIA: AVDA. TIRSO DE MOLINA, 5, BAJO. 46009 VALENCIA. TELEFONOS 340 12 22/11. FAX 340 32
NORTE-CENTRO: DR. AREILZA, 31. 48013 BILBAO. TELEFONOS 444 35 08/444 35 12. FAX 432 08 72

ION IDAD



Alimentación con papel continuo y hojas sueltas. Dos copias (incluido el original).

Credi
AMSTRAD

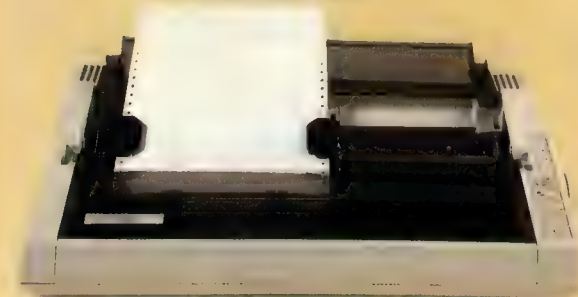
DMP 3000



Impresión por impacto, matriz de puntos.
Velocidad de impresión: 160 caracteres por segundo.
Sistema NLQ. Juego de caracteres IBM.
Alimentación con papel continuo y hojas sueltas.
Dos copias incluido el original.

P.V.P. 49.900 ptas. + IVA

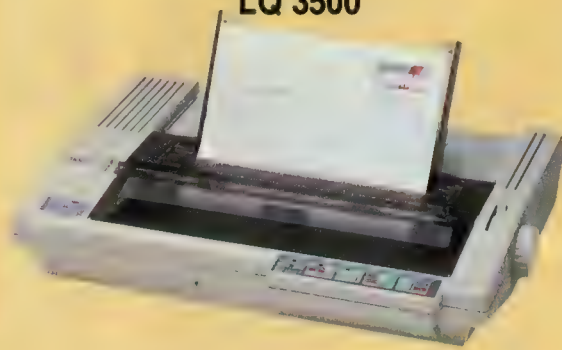
DMP 4000



Impresión por impacto, matriz de puntos.
Velocidad de impresión: 200 caracteres por segundo.
Sistema NLQ. Juego de caracteres IBM.
Alimentación con papel continuo y hojas sueltas.
Dos copias incluido el original.

P.V.P. 79.900 ptas. + IVA

LQ 3500



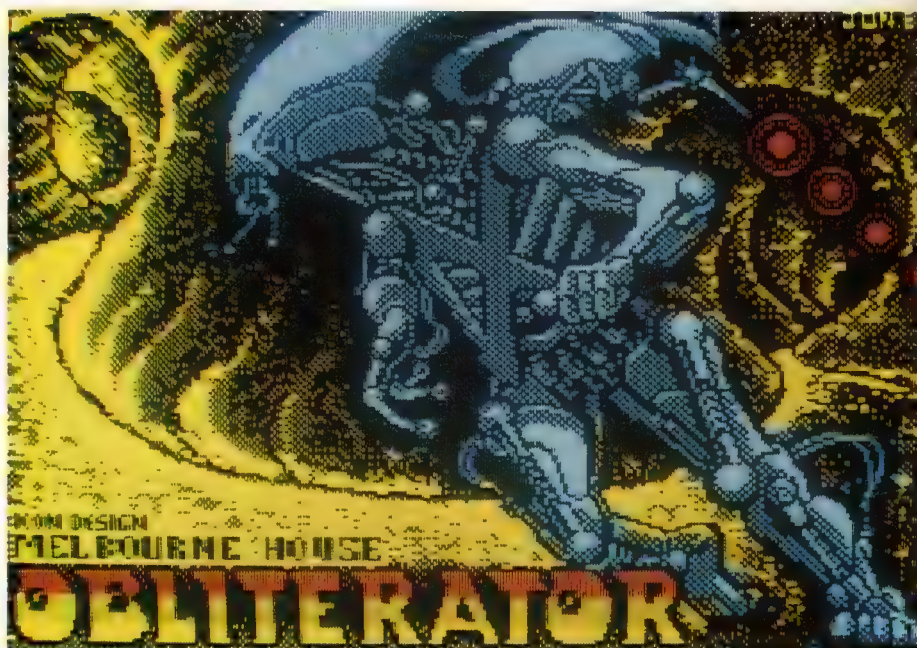
Impresión por impacto, matriz de puntos.
Velocidad de impresión: 160 caracteres por segundo.
Sistema LQ 24 agujas. Juego de caracteres IBM.
Alimentación con papel continuo y hojas sueltas.
Dos copias incluido el original.

P.V.P. 79.900 ptas. + IVA

JUEGOS OBLITERATOR

La magia de las buenas aventuras

Obliterator es el programa que ha sucedido al «Barbarian». El mismo estilo, el mismo sistema de manejo de iconos y una calidad muy superior al anterior.



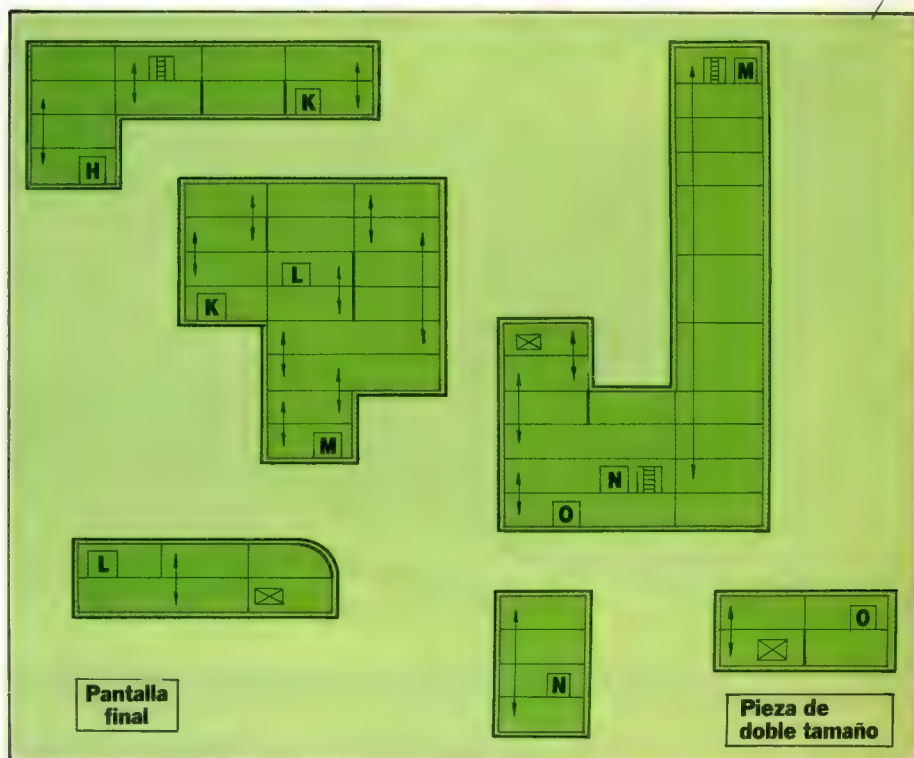
LOS dos programas habían sido realizados inicialmente para Atari y Amiga, y como resultaron un éxito, Melbourne House compró los derechos de adaptación a Spectrum y Amstrad.

Las conversiones han resultado tener una calidad sorprendente, aprovechando las características del ordenador al máximo.

Para empezar, el mapa de «Obliterator» se compone de 92 pantallas con unos gráficos soberbios muy variados. El color ha sido utilizado adecuadamente y las pantallas siguen un orden laberíntico.

Los personajes han sido cuidados muy bien en todos sus aspectos y van desde aliens, robots y máquinas hasta enemigos montados en propulsores espaciales con metralletas.

El objetivo del juego es destruir una nave espacial, pues el personaje es el último de la raza de los «Obliterators» y debe eliminar a los invasores. Para conseguir su misión, primero debe recoger cinco objetos que necesitará para luchar contra la nave nodriza.





SOLDIER OF LIGHT

Una batalla en el espacio

La guerra acaba de estallar, miles de robots han decidido apoderarse de los tres planetas más importantes de la galaxia construyendo bases y barricadas defensivas. Están explotando los planetas con un único objetivo: enriquecerse para ampliar su ejército de mercenarios y apoderarse de toda la galaxia.

Sólo un hombre puede salvar la galaxia e infiltrarse entre los enemigos

```
10 REM CARGADOR PARA SOLDIER OF LIGHT
20 REM
30 RESTORE:FOR I=4000 TO 4030:READ A:POK
E I,A:NEXT
40 RUN:disc
50 DATA 201,201,201,9
60 DATA &fa,&57,0,&49,&5a,0,&28,&6f,0
70 DATA &28,&73,0,&37,&73,&c9,&3a,&87,0
80 DATA &18,&8a,&c9,&6d,&8f,0,&0c,&81,0
```

INSTRUCCIONES PARA EL CARGADOR

Tecllea el cargador que adjuntamos, grábalo en una cinta, haz RUN (Enter) y pon el disco original desde el principio. Obtendrás inmejorables ventajas

que te permitirán acabar el juego sin problemas. El cargador funciona en el Soldier of Light de disco.

para destruir una a una todas las posiciones defensivas de los tres planetas y restaurar el orden: Soldier of Light.

Soldier of Light es uno de los primeros juegos realizados en España por Animagic bajo la tutela de Dro Soft y se divide en tres fases de dificultad progresiva, a lo largo de las cuales deberemos limpiar el espacio de enemigos.

El juego está correctamente realizado, con unos buenos gráficos, efectos sonoros escasos y un alto índice de adicción. El único defecto que se le puede achacar a este juego es la lentitud con que se mueven los gráficos, lo que tampoco impide el desarrollo normal del juego.

OTRAS VERSIONES

Amstrad CPC (cinta: 875 pesetas, disco: 1.950 pesetas), **Spectrum** (cinta: 875 pesetas, disco: 1.950 pesetas).

PACLAND

Un comecocos inmortal

El Pacman ha sido desde siempre un clásico de los videojuegos de las máquinas recreativas y ha dado origen a muchos juegos más, que si bien no han llegado a alcanzar su éxito, sí han alcanzado una fama similar: Pacman con

acelerador, Pacman con láser... y ahora Pacland: la tierra de los comecocos.

Como siempre, y por no cambiar de costumbre, una de las principales tareas que nuestro amigo Pacman deberá realizar es comer y comer todo lo

que encuentre a su paso, para llegar con todos los puntos posibles al final de cada fase.

El juego incorpora algunos efectos graciosos, como puede ser el efecto de los saltos de nuestro hambriento amigo: el sombrero se eleva y cae sobre su cabeza, o simplemente la «marcha» musical con que desfilan nuestros simpáticos, tenaces y admirables fantasmillas (enemigos).

Pacland es un juego sencillo, no hace falta libreto de instrucciones para poder jugar, y los enemigos se pueden contar con los dedos de las manos, apenas aparecen tres por pantalla. En cuanto a los objetos que debemos recoger, se limitan a frutas que se encuentran por toda la pantalla y a algunas bolas de color rojo, que nos permitirán «zamparnos» a todos los enemigos que se nos pongan por medio.

VERSION COMENTADA: AMSTRAD CPC

Nos encontramos ante un juego muy simple, con unos gráficos no más que decentes, una melodía simpática y un paso de pantalla verdaderamente pésimo. En definitiva, podemos decir que Pacland es un juego que tiene un nombre en este mundillo del software, pero no más.



AFTER THE WAR



En plena acción.

¿El destino de la humanidad?

«After the War» es el juego más importante de Dinamic para estos comienzos de verano. Es, además, el resultado de dos años de trabajo de un equipo gráfico y de programación.

Nos encontramos en el año 2019, en Manhattan. Tras una destructora guerra nuclear para la humanidad ya

casi no quedan esperanzas. Lo único que se puede hacer es huir a las colonias exteriores de la Tierra. Ese es nuestro objetivo, pero acceder a él no es nada fácil; las peligrosas calles de la ciudad son un obstáculo difícil de franquear. Bandas callejeras y desahuciados supervivientes de la guerra nos estarán esperando. Aquí, nuestra arma fundamental es la lucha cuerpo a cuerpo, en la que nuestro héroe es un auténtico especialista.

Al llegar a los subterráneos del metro neoyorquino, la decoración cambia:

ahora tus enemigos son abominables engendros mecánicos que te atacarán por todos los flancos y contra los que tu única probabilidad es estar certero con tu Schmeisser MG2-19, el arma más sofisticada y mortífera de la época. Si logras deshacerte de todos los guardianes mecánicos, el acceso al nuevo mundo está prácticamente asegurado.

El «After the War» incluye FX doble carga, FX giant sprites, mediante el cual se han logrado introducir sprites gigantes sin perder agilidad de movi-

CREADO POR: DINAMIC.

DISTRIBUIDO POR: DRO SOFT.

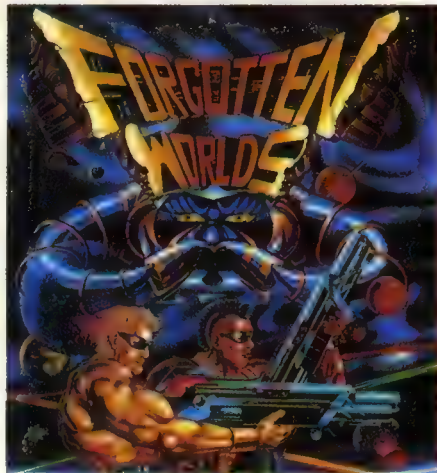
LO MEJOR: Es un superjuego.

LO PEOR: Que no haya más juegos como éste habitualmente en el mercado.

OTRAS VERSIONES

Amstrad CPC (cinta: 875 pesetas, disco: 1.950 pesetas), Spectrum (cinta: 875 pesetas, disco: 1.950 pesetas).

FORGOTTEN WORLDS



Cuando el láser es tu mejor amigo

De la mano de U.S. Gold llega un nuevo arcade que promete ser la delicia de los aficionados a destrozarse tecla-

dos. «Forgotten Worlds» es un juego de scroll muy rápido, técnicamente brillante. Por un lado, no existen apenas problemas con los atributos de la pantalla, ya que los gráficos han sido estudiados para que no ocurra; por otro, el movimiento de los sprites es muy bueno, a pesar de haber un gran número de ellos en pantalla.

El objetivo del juego es sobrevivir el mayor tiempo posible a los ataques de los mutantes y, mientras, ir avanzando para conseguir el objetivo final: eliminar al último alien de la Tierra. Para ello, el protagonista puede incrementar el poder de su armamento cogiendo los sucesivos objetos que aparecen a medida que se avanza. El cañón de disparo puede apuntar a diferentes alturas y, al principio, cuesta controlarlo.

Los gráficos son fabulosos y los enemigos de las fases finales tienen un tamaño más que considerable. Los movimientos de las naves son muy variados, en formación o en solitario, y debido al gran número que aparece simultáneamente en pantalla es prácticamente imposible sobrevivir mucho tiempo. La verdad es que esto último no importa demasiado, ya que en juegos como éste, a más dificultad, mayor adicción.

ALGUNOS CONSEJOS PARA «FORGOTTEN WORLDS»

Coge el mayor número de objetos para que tu armamento sea mejor. No sólo puedes incrementar el poder de tu láser, sino que puedes cambiarlo por un disparo multidireccional o si no, eliminar a todos los enemigos de la pantalla y tomarte un respiro.

Utiliza el disparo multidireccional cuando los atacantes vuelen en formación circular. Apunta al centro geométrico de la circunferencia.

OTRAS VERSIONES

Amstrad CPC (cinta: 875 pesetas, disco: 1.950 pesetas), Spectrum (cinta: 875 pesetas, disco: 1.950 pesetas).

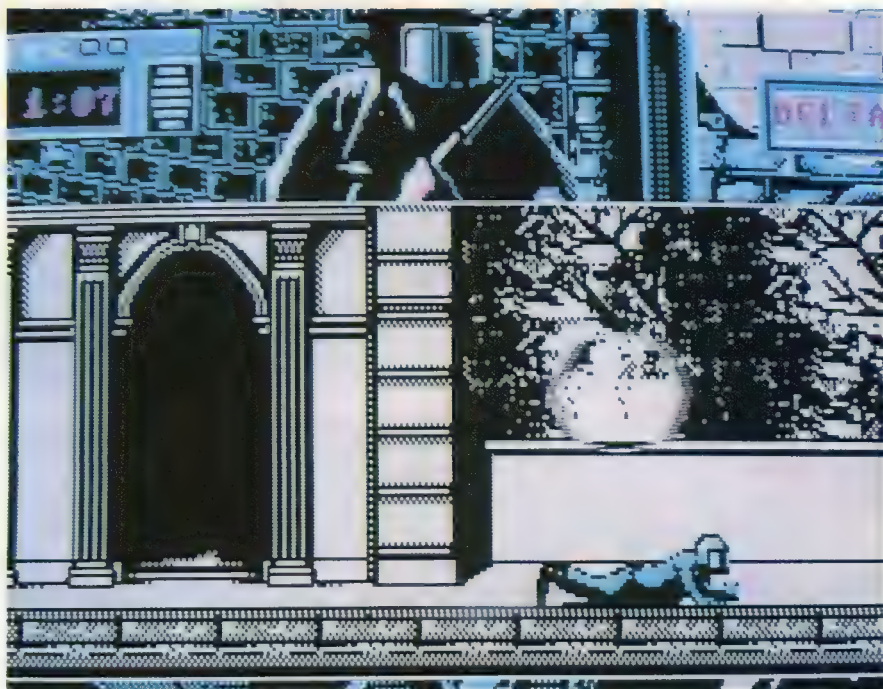
HOSTAGES

La policía francesa contra el terrorismo

Un misterioso coche pasa al lado de la embajada. De repente, tres encapuchados salen a toda velocidad y se introducen en el edificio delante de tus mismísimas narices. Se han apoderado de la embajada y han capturado a un gran número de rehenes. Sólo tu habilidad y tus reflejos te ayudarán a seguir en tu puesto como agente de la policía francesa.

El juego se desarrolla en tres diferentes fases. La primera es la situación de los francotiradores; disponemos de tres y deberemos distribuirlos alrededor de toda la embajada. Estos van a ser los que, disparando sobre las ventanas, van a permitir que luego nos introduzcamos en el interior del edificio.

Este último paso, el de romper todas las ventanas posibles, nos permitirá pasar inadvertidos en el caso de que los terroristas vigilen las ventanas y traten de impedir nuestro acceso al interior del edificio. Lógicamente, si rompemos



El policía puede llevar a cabo muchos movimientos: gatear, saltar, esconderse, rodar por el suelo...

VERSION COMENTADA: PC

Hostages es un juego como pocos se han visto. Con unos gráficos sensacionales y unos efectos sonoros magníficos. En pocas palabras, nos encontramos ante un juego muy digno del sello que lo ha creado: INFOGRAMES.

OTRAS VERSIONES

De momento sólo disponible para ordenadores de 16 bits. PC (5,25: 1.995 pesetas, 3,5: 2.250 pesetas).

una sola ventana, los terroristas la vigilarán y nos matarán cuando intentemos entrar por la misma en el edificio.

Es sorprendente ver cómo los agentes del orden se desplazan, arrastran, ocultan o ruedan por el suelo, evitando los focos de los terroristas que nos buscan con deseos de muerte. El movimiento de los policías es rápido y fluido, con un gran realismo.

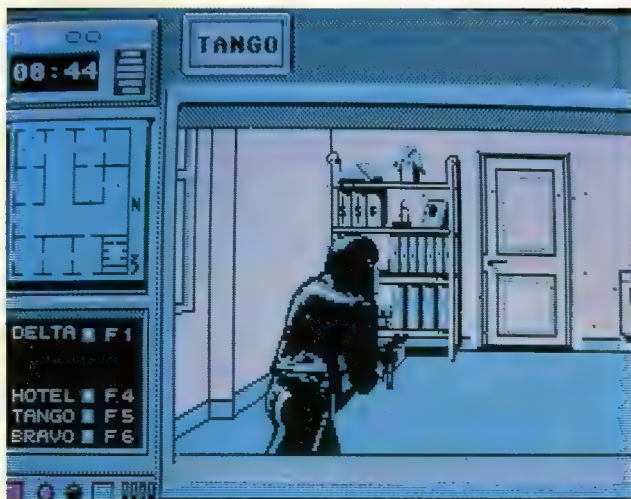
Una vez rotas las ventanas y una vez nos hemos introducido en el interior del edificio, nuestra misión será acabar con todos los terroristas y llevar a los rehenes a un lugar seguro para ser más exactos, al tercer piso en el interior de un cuarto sin ventanas ni puertas.

Esta es una de las fases más interesantes y elaboradas de todo el juego.

El protagonista se desplaza por el interior de una embajada tridimensional, ricamente detallada y repleta de enemigos armados con ametralladoras.

Un detalle a agradecer es la posibilidad, en el caso de que nos eliminen, de volver a comenzar el juego en la última fase en la que lo dejamos, ahorrándonos la molestia de volver a luchar por algo que ya habíamos conseguido.

En líneas generales podemos decir que nos encontramos ante un juego simplemente sensacional, con un argumento muy en la línea de los juegos de Cinemaware, empresa famosa por su equipo de programación y por la calidad de sus juegos. Esperamos que sigan así por mucho tiempo y algunas empresas aprendan.



Ya nos hemos introducido en el edificio, ahora deberemos rescatar a los rehenes.

CREADO POR: MELBOURNE HOUSE.

DISTRIBUIDO POR: DRO SOFT.

LO MEJOR: Los gráficos.

LO PEOR: El sonido.

9

SONIDO: 8
GRAFICOS: 10
ADICCION: 9

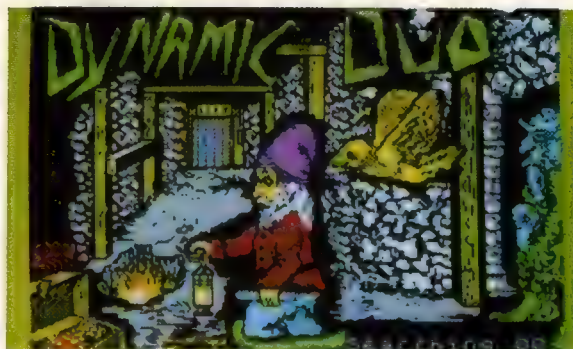
BARBARIAN

(Amstrad PC)

Carga el sistema operativo y cuando te aparezca el mensaje de prompt "A", cargamos el GW-BASIC, te-cleamos el listado y hacemos RUN (ENTER).

Antes de utilizar este cargador es conveniente que sa-ques una copia de seguridad del disco, ya que si te equi-vocas al teclear alguna de las líneas DATA, puedes oca-sionar el deterioro de la información contenida en el dis-co. Por eso te aconsejamos que trabajes bajo copias de seguridad.

El cargador ofrece vidas infinitas; para poder utilizar-lo, el juego deberá ser original (o una copia exacta de él) y deberá estar desprotegido.



```

10 REM                      Cargador BARBARIAN (PSYGNOSIS)
20 REM                      Por ANTONIO PEREZ GARCIA
30 REM                      Para IBM & COMPATIBLES
40 REM                      Sólo funciona en versiones originales
50 CLS:KEY OFF:B1$=CHR$(&H78):B2$=CHR$(&H23):P$=CHR$(&H90)
60 P1=19949:P2=19950
70 PRINT "INTRODUCE EL DISCO ORIGINAL DEL BARBARIAN DESPROTEGIDO"
80 PRINT TAB(23);"Y PULSA ENTER";:INPUT " ",R
90 ON ERROR GOTO 230
100 OPEN "A:BARB.EXE" AS #1 LEN=1
110 FIELD#1,1 AS A$
120 GET #1,P1:V1$=A$:GET#1,P2:V2$=A$
130 IF V1$=B1$ AND V2$=B2$ THEN 150
140 IF V1$=P$ AND V2$=P$ THEN 150 ELSE GOTO 240
150 CLS:PRINT TAB(21);"CARGADOR BARBARIAN (PSYGNOSIS)"
160 PRINT TAB(21);"===== ":PRINT
170 PRINT TAB(25);"1.- Vidas infinitas.....":PRINT
180 PRINT TAB(25);"2.- Quitar V. infinitas."
190 LOCATE 15,30:INPUT "OPCION:",R
200 ON R GOTO 210,220
210 LSET A$=P$:PUT #1,P1:PUT #1,P2:GOTO 250
220 LSET A$=B1$:PUT #1,P1:LSET A$=B2$:PUT #1,P2:GOTO 250
230 CLS:PRINT "NO ENCUENTRO EL FICHERO BARB.EXE"
240 PRINT"PUEDO QUE ESTE NO SEA EL DISCO ORIGINAL.":END
250 CLOSE:CLS:PRINT "PON BARB Y A JUGAR":SYSTEM
    
```

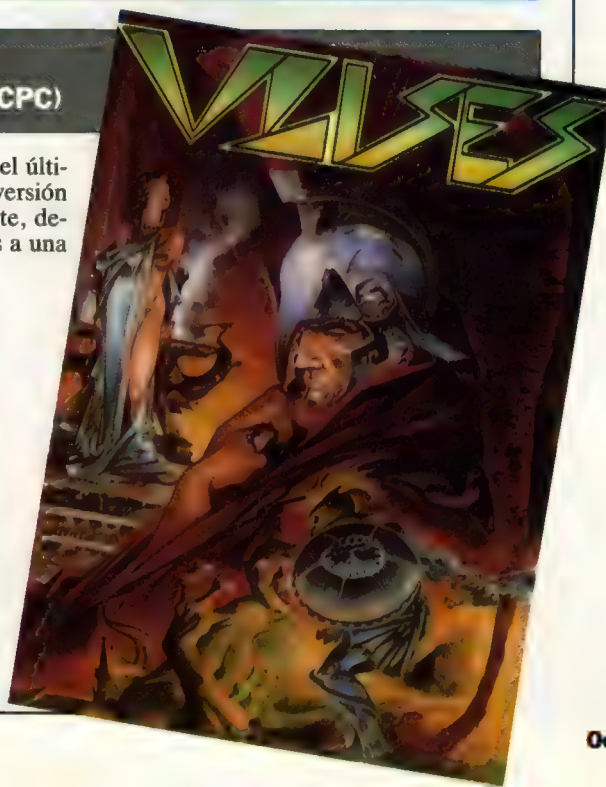
ULISES

(Amstrad CPC)

Teclea el siguiente listado y dispondrás de vidas infinitas para el último juego de OPERA: Ulises. El cargador sólo funciona en la versión original de disco; si quieres vidas infinitas en la versión de cassette, deberás pulsar simultáneamente las teclas «EV» mientras te sujetas a una liana.

```

10 REM Vidas infinitas para ULISES
20 REM Version Disco Original
30 REM Por Enrique y Salvador
40 MODE 1
50 INPUT "Quieres vidas infinitas (S/N)"
,b$
60 IF UPPER$(B$)="N" THEN :CPM
70 FOR i=&8000 TO &9000:READ a$:IF a$="*
" THEN CALL &8000
80 POKE i,VAL("&"+A$):NEXT
90 DATA e,7,cd,f,b9,c5,11,00,00,21,00,41
,0e,41,cd,66,c6,21,af,32,22,a9,42,21,d2,
98,22,ab,42,21,00,c9,22,ad,42,11,00,1,21
,00,41,1,00,2,ed,b0,c3,00,1,*
    
```





PROYECTO OPEPOCIO

COMENCEMOS con algo de teoría para que sepáis lo que tenéis entre manos. Ya habéis realizado un sistema de puertos de entrada y salida, del cual tendremos oportunidad en el futuro de sacar gran partido, y este mes vamos a construir un interesante convertidor Digital-Analógico (D/A), de forma que las señales procedentes del ordenador puedan servir para controlar motores de corriente continua. Esto es posible básicamente gracias al integrado LM741, el cual es un amplificador operacional que, en este caso, está dispuesto con una configuración que permite sumar las ten-

siones dadas por el integrado del «Descansillo», el 8255. Como este último sólo es capaz de darnos unos (+5 voltios) y ceros (0 voltios), de los cuales unos valen más que otros, nosotros los tratamos y «ponderamos». Se comunica al gran público y resto de amigos del taller que la «ponderación» es otorgar más valor a unos señales que a otras, lo cual se consigue con una red de resistencias.

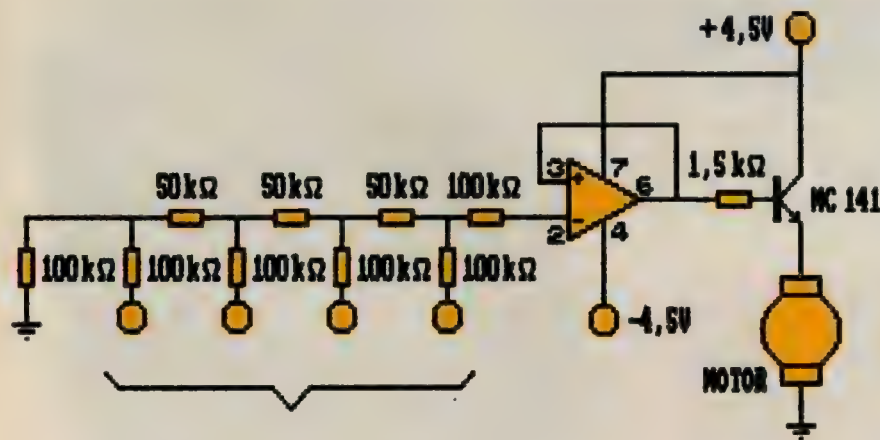
La OPEP (Organización de Países Exportadores de Petróleo) se encarga de suministrar a casi todo el mundo la energía en forma de petróleo que hace que se mueva gran parte de la maquinaria existente. Si ellos quieren, la energía sube; si ellos quieren, la energía baja. El proyecto de este mes hace exactamente eso, ya que sirve para controlar motores gracias a un convertidor digital-analógico. Si damos más energía, corre más; si damos menos, corre menos. Nuestro personalísimo «Opepocio» funciona en colaboración estrecha con el «Descansillo System» (taller anterior) y no funciona nada de nada sin él.

Suponemos que supondréis que era de suponer que el control se efectuaría bajo software, siendo así efectivamente. Ello permitirá todas las posibilidades que un programa de ordenador encierra, desde pausas hasta variaciones de velocidad a nuestro gusto, que es mucho.

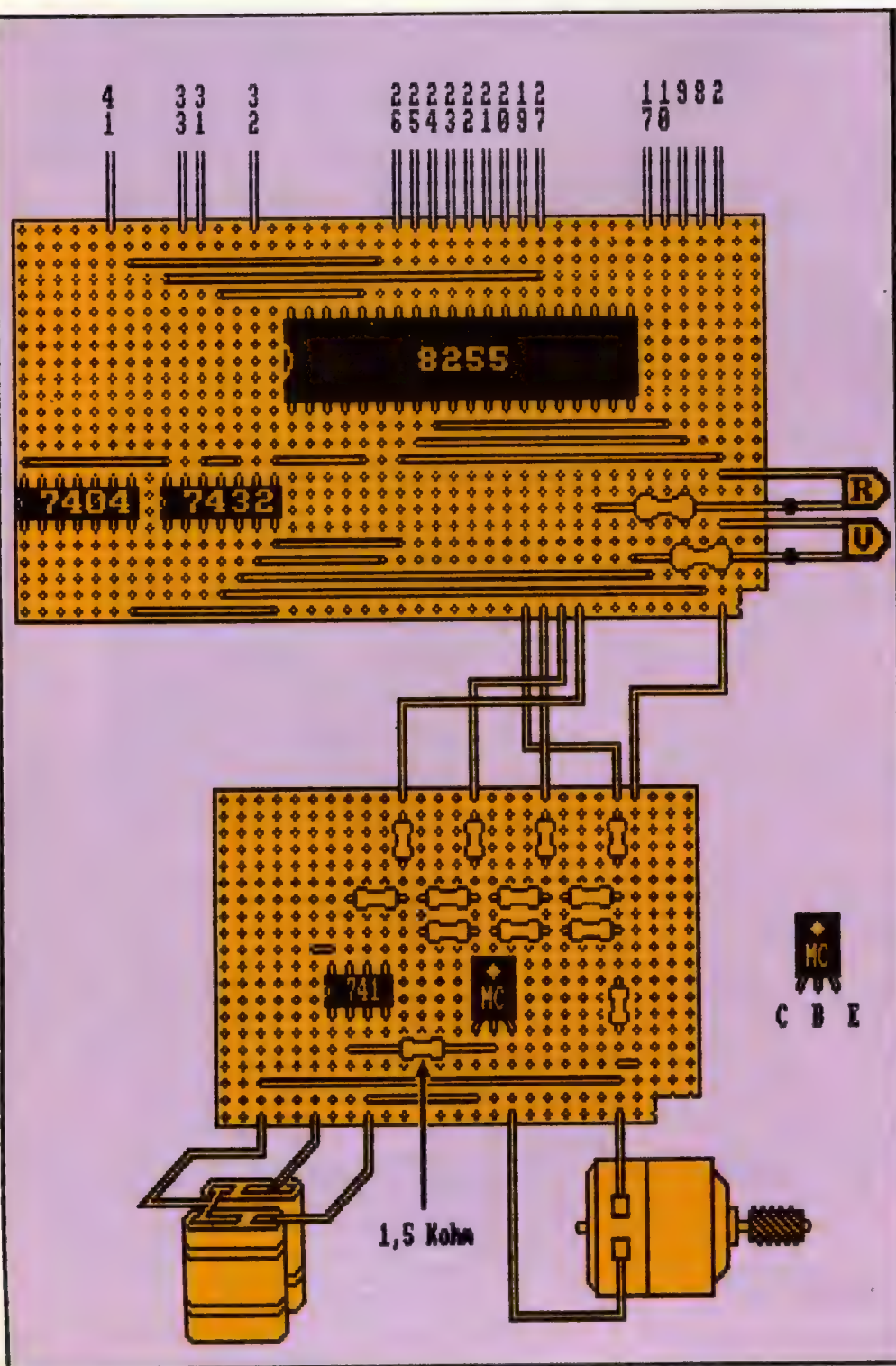
Necesitamos algunas cosillas para realizarlo, pero ni son difíciles de encontrar, ni caras. En primer lugar, un trozo de placa tipo Uniprint que puede albergar cómodamente a los componentes. Ya sabéis aquello de que mejor un poco grande que un poco justo.

Naturalmente es necesario el alma del «Opepocio», el fastuoso integrado conocido y solicitado como LM741. Imprescindible un transistor tipo NPN, a ser posible el MC150. En caso de no encontrarlo se hace saber que valdría cualquier otro similar, aunque con la condición imprescindible de que sea NPN.

Un motor, preferiblemente de los



AL "DESCANSILLO"



tor, más bien poco, recomendamos las pilas.

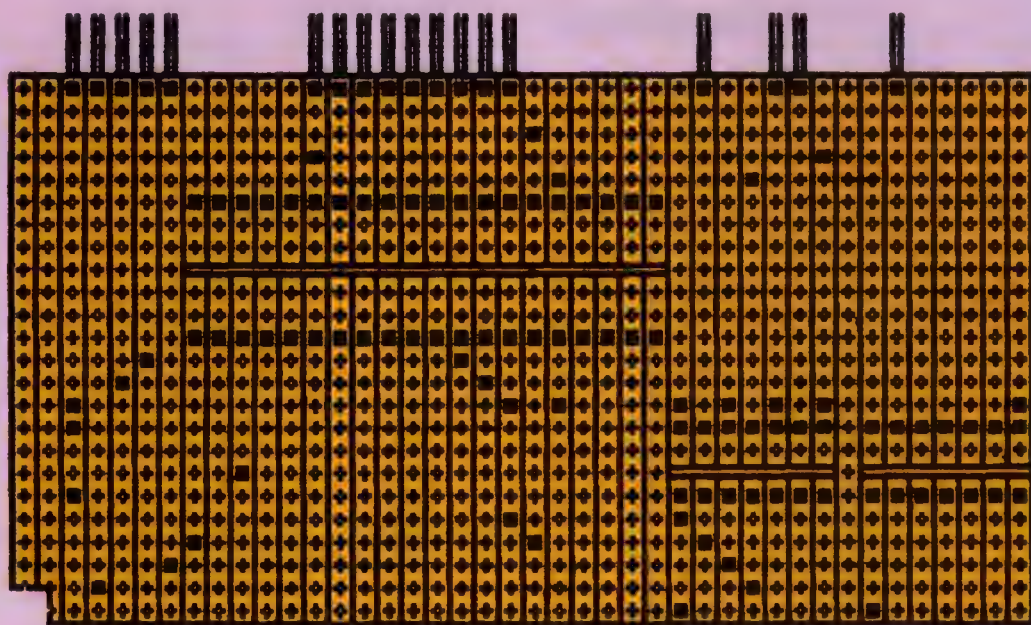
En primer lugar cableamos el motor, lo cual no debería darnos ningún tipo de problemas.

Seguimos con la alimentación, que tiene su miga. Podéis usar pilas o algún chisme que os dé voltios por partida doble, ya que necesitamos tensiones positivas y negativas para alimentar al LM741. En el supuesto de que vuestra elección esté descaradamente dirigida a las pilas, éstas deben ser un mínimo de dos, tal como veis en el dibujo, ya que del puente de unión de ambas sale la masa que se une (son amigas) a la masa del ordenador.

Por fin estamos listos para celebrar el enlace entre nuestro proyecto actual y el «Descansillo System». Por aquello de clarificar tenéis una pantalla donde están las dos placas ya conectadas. Vigilat que los cables estén en los sitios correctos, pues de no ser así podéis encontraros entre las manos con un monstruoso artefacto que cualquiera sabe de lo que sería capaz...

El siguiente paso es conectar el tandem «Descansillo-Opepocio» al bus de expansión del ordenador, teniendo la precaución de hacerlo con éste desconectado. Suponemos que ya habréis teclado el listado y sacado una copia en disco, así que lo podéis cargar y ejecutarlo. Este programa es el embrión de los que configuréis a vuestro gusto y sirve exclusivamente para demostración. Con las flechas de cursor (arriba y abajo) podréis aumentar o disminuir la velocidad del motor a voluntad. El funcionamiento del programa es muy simple, pues se hacen OUTS al puerto correspondiente donde está el conversor Digital-Analógico (D/A) con el valor que deseemos entre cero (0) y dieciséis (16). Esto representa la utilización de los bits 0, 1, 2 y 3. Valores más altos son inoperantes por una razón de peso, que los bits 4, 5, 6 y 7 del puerto no están conectados (todavía...).

Ahora, una vez que todo funciona y hemos cumplido la misión encomendada, queremos contaros algunas cosillas para que sepáis tanto como nosotros. El control sobre el motor se realiza a escalones, es decir, como si lo realizáramos con un potenciómetro a saltos. Lo que sucede o acontece es que, entre estar parado y estar al máximo de vueltas, hay dieciséis posiciones, más que suficientes para que parezca que es una progresión suave. Sólo prestando



Rectificación sobre pantalla del «Taller de Hardware» del mes de junio

La pantalla rotulada como OTALL11C, perteneciente al «Taller de Hardware» del mes pasado, el «Descansillo System», presentaba el desplazamiento de algunos puntos de soldadura. Aunque la pantalla OTALL11B ofrecía la vista de la placa por el lado de los componentes y éstos estaban correctamente ubicados, mostramos aquí la pantalla tal y como debe quedar. Si alguno de vosotros ha visto complicada la realización de dicho proyecto, pedimos disculpas.

mucha atención se observa esto que os acabamos de decir.

Aquí os damos la explicación que os debíamos sobre las resistencias: a más resistencias más escalones. Cada tres resistencias más que añadiéramos se duplicaría el número de escalones. Con las que hemos puesto hay más que suficiente, insistimos.

Por otro lado, el «Descansillo System» es muy suyo y capaz de manejar hasta seis (6) motores a la vez. Esto precisaría un software más complejo y

la creación de más «Opepocios», pero nos permitiría llegar a realizar un auténtico centro de control. Y aún tenemos la posibilidad de ir más lejos, ya que el 8255 (el integrado del «Descansillo») podría vérselas con nada menos que veinticuatro (24) motores, pero sacrificando la variación de velocidad, y sólo los tendríamos en marcha o parados, aunque no todos en el mismo estado a la vez. De momento, nos contentaremos con uno solo y si deseáis que dediquemos un taller a lo neces-

rio para manejar varios, decídnoslo y lo haremos.

Seguimos insistiendo en que estamos dispuestos a ofrecer buenos regalos a quienes nos envíen fotografías y datos de la construcción de algún proyecto del «Taller de Hardware». Somos pacientes y no perdemos la esperanza. Hablando de perder, no perdáis el tiempo, terminad de leer la revista y manos a la obra.

DICCIONARIO DE INFORMATICA AVANZADA

(POR ENTREGAS)

Por el profesor Von Baye (titular de la cátedra «Semántica y estudio del aburrimiento referente al aborigen actual», de la Facultad Técnica de Misstenger Strong of Sidney, Australia).



A Primera letra del abecedario y primera letra de la tercera fila del teclado empezando por arriba cuando el usuario está sentado de forma correcta y si dicho teclado es como el mío. En el caso de los ordenadores ingleses, en lugar de «a» es «ei».

Abaco: Dícese de la forma especial de operar de los orientales en la que el contable empieza siempre por «abaco» y nunca por arriba.

Abacus: Lo mismo que antes, pero en la Roma antigua.

Abort: Interrump, que un programa acab de form forzos. Suel ser el sistem operati el que oblig a abort.

Acceso: Prohibido sin corbata.

Acoplador: El que coloca a los cantantes para que amenicen al programador que se encuentra al borde de la histeria y que gusta de oír bonitas tonadillas.

Acumulador: Usurero sito en la CPU.

Address: Ursula.

Aleatorio: Proceso por el cual una parte de la memoria decide incriminar a otras en un viaje hacia Torio, lugar indeterminado y de coordenadas varia-

bles o similar.

Algoritmo: Conjunto de reglas definidas y con un limitado sentido musical.

Alu: Ver Ula.

Amstrad: Iniciales de Albert, Mary, Sisin, Tony, Robert, Arnold y Donacian. En castellano las iniciales son las de Alberto, María Pilar, Sisinio, Antonio, Roberto, Arnoldo y Donaciano.

Anidado: Dícese de la persona a la que han hecho una gorda faena.

Archivo: Esposo de la cabra haciendo la milicia en los servicios informatizados del almacén.

Argumento: Petición para ganar más sueldo dando las razones oportunas.

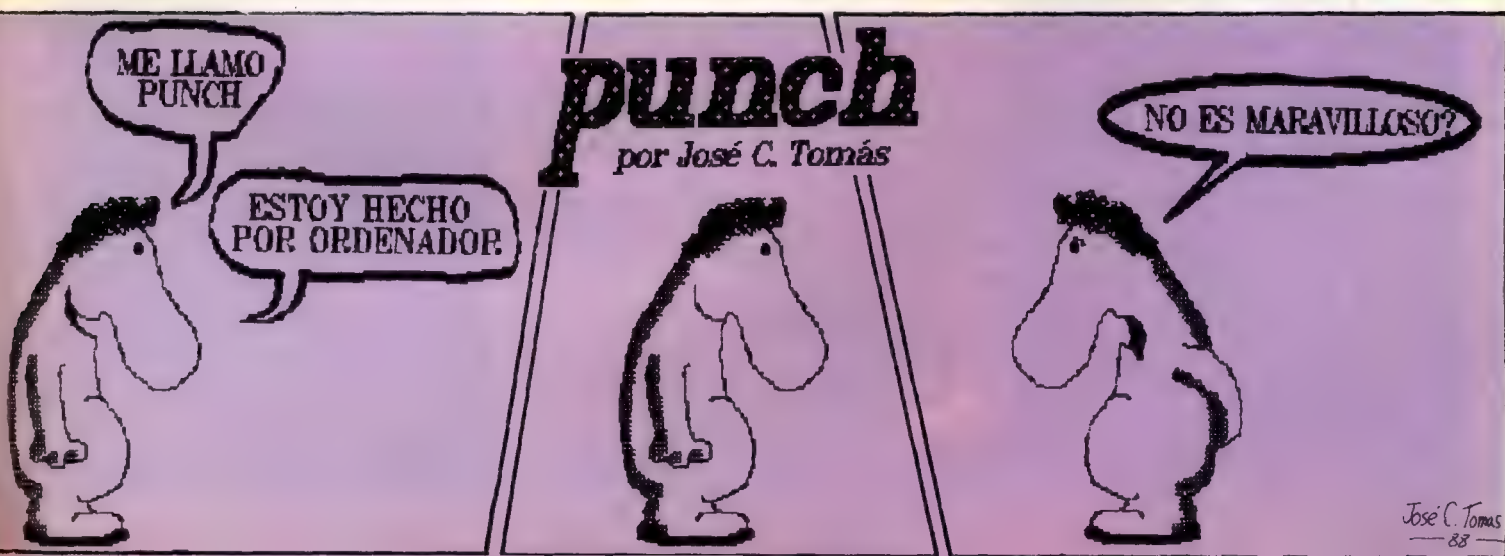
Asíncrono: Letra encargada de controlar las transmisiones de datos en serie, pero que lo realiza de manera irregular por falta del utensilio preciso para medir el tiempo.

Autómata: Problema derivado de la cantidad de tráfico que hay.

Avance de línea: Como avance de cipayos, pero en la impresora. Es más que nada, pero menos que «avance de bingo».

Pequeña biografía del autor

Enmanuel Von Baye, oriundo de Doistendolferblenker por tradición familiar, emigró a la edad de seis meses a Australia, donde obtuvo el «Augusta College First Ellemental Certificat» apenas cumplió los sesenta y tres años. Cronista en temas científicos y de transporte público, mantiene a duras penas su puesto en la Strong, donde no imparte cursos y raramente publica estudios acerca de su especialidad, las tecnologías de punta roma. Su última obra, mundialmente desconocida, es «Por el camino de la ignorancia hacia la Nada» y permanece inédita. El presente trabajo, el cual les será ofrecido en entregas coleccionables destrozando la revista, ha sido un encargo del cual estamos francamente arrepentidos.



por equivocación, también lo hayas hecho con el disco original. Recuerda cómo formateaste los discos y en qué tipo de formato lo hiciste, seguramente encuentres la respuesta a tus problemas.

CPC

El número tres

El interés por la informática que su revista me ha proporcionado me ha llevado a hacerles un lote de preguntas:

¿Cómo se utiliza el programa TRANSMAT (para pasar de cinta a disco, etcétera). Tengo un CPC 6218.

En el número 3 de su revista se cita el compresor de pantallas. Tecleé el listado 1B (en BASIC). El programa corre perfectamente y muestra en la pantalla una serie de cuadrados, luego te imprime la memoria ocupada, pero en realidad no sé como utilizarlo en un programa para ahorrar la memoria que ocupa toda una pantalla.

En el soft-talk del Ultrasound, ¿cómo se reproducen los sonidos, en español o en inglés?

Alberto González
(Madrid)

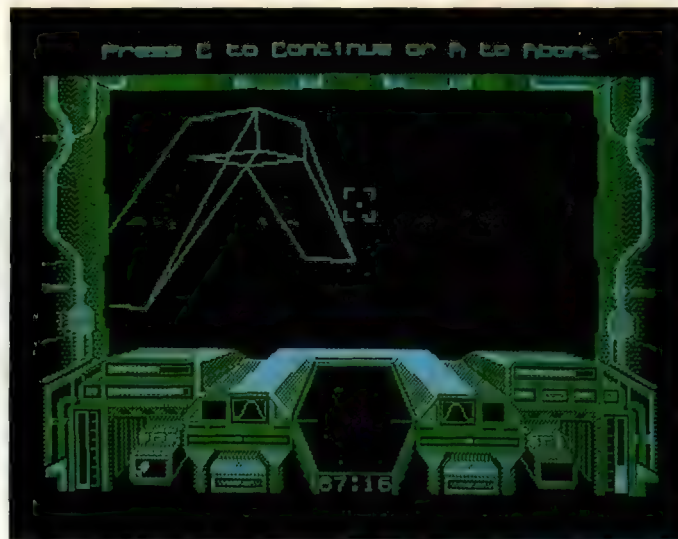
Teclea «TRANS 0» en el menú principal y sigue las instrucciones en pantalla. Podrás pasar cualquier programa «no» protegido a disco.

El listado compresor-descompresor de pantallas publicado en el número 3, del mes de mayo, sólo puede comprimir pantallas (a no ser que se modifique).

El listado basic que has

nos dice la longitud de la compresión y luego se descomprime y se vuelca en la pantalla. Con este programa en Basic y como promulga el artículo, podrás reducir las pantallas gráficas, ahorrando espacio en el disco en la memoria y ahorrando tiempo de carga. Para más información te remitimos al mismo artículo.

El programa soft-talk del Ultrasound no habla en un



teclado crea una pantalla llena de cuadrados que son comprimidos y almacenados en memoria. El ordenador

idioma o en otro, simplemente reproduce fonemas, por tanto puede hablar perfectamente en inglés o español.

PCW

Misterio en el Starglider

Hace tiempo que me compré el juego Starglider, de la empresa de software Rainbird. Tengo un Amstrad PCW 9512 y todavía no he logrado entender muy bien lo que tengo que hacer. Entre muchas otras cosas he visto una especie de formas triangulares en tres dimensiones que según tengo entendido sirven para reparar la nave y obtener misiles, aunque no he logrado entrar jamás en ellas. Me gustaría que me dijese si esto es así y cómo puedo entrar en estas bases.

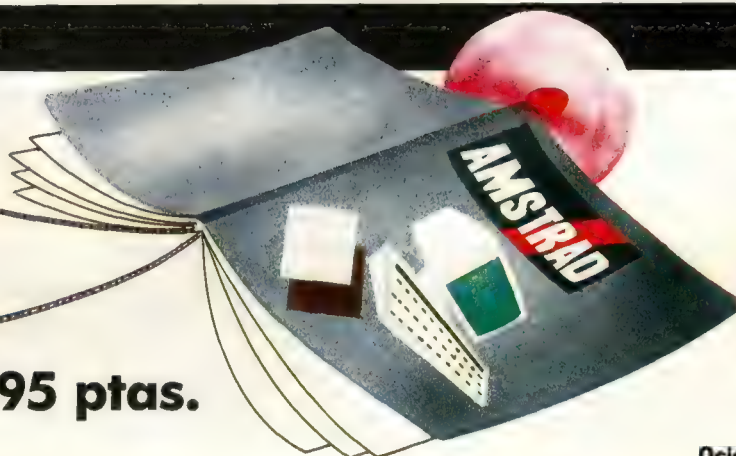
Roldán Mass
(Zaragoza)

Es totalmente cierto. Para poder entrar en los triángulos deberás disminuir la velocidad e introducirte por la mismísima base (tiene forma cuadrada) del triángulo. Una vez dentro obtendrás misiles para destruir grandes objetivos, repararán tu nave, la llenarán de energía y se te encomendará una misión que deberás cumplir guiado por los indicadores del panel superior: ESTE, OESTE, SUR, NORTE... Suerte.

RESERVA TU EJEMPLAR

AGOSTO

Sólo 295 ptas.



para reservar espacio en memoria para el código máquina. Si ese CLEAR está muy bajo, no deja espacio suficiente para introducir nuevas líneas BASIC y por eso se producen los errores que mencionas. Una solución podría ser cargar el programa BASIC en un lugar alto de la memoria, como si fuera código. Luego puedes descifrar el listado atendiendo a la codificación de las líneas BASIC en memoria. Esta codificación viene muy bien explicada en el manual del Spectrum.

SPECTRUM

Libros sobre programadores

Soy un lector y admirador de su revista y sigo con interés las entrevistas con programadores de juegos que, desde hace poco, han comenzado a publicar. Primeramente les quiero felicitar por la iniciativa y me gustaría saber si existe algún libro en el que haya entrevistas más extensas del mismo tipo.

Leopoldo Garrido
(Madrid)

El libro que estás buscando no existe desgraciadamente, al



menos con entrevistas a programadores de juegos. Nosotros por nuestra parte lo único que podemos hacer es seguir con esa sección. Lo haremos. Lo que sí está disponible, y además en castellano, es un libro que trata también sobre programadores, pero de aplicaciones profesionales, sistemas operativos y demás. Temas algo más «serios» que tal vez se salgan de tu interés. Por si acaso, su título es «Programadores en acción», y es de la Editorial Anaya Multimedia.

SPECTRUM

Reset desde software

A veces, cuando hago algún programa en código máquina y me equivoco, se cuelga el ordenador y me es imposible recuperar el control y la información. Conozco otros ordenadores en los que hay un botón de reset con el que se recupera el control. Me gustaría, a ser posible, que me dieran alguna idea para hacer un reset desde software, para solucionar así mis programas.

Francisco Javier Manrique
(Badajoz)

Si quieres retomar el control de tu ordenador en cualquier momento, debes hacer un programa por interrupciones que salve la dirección de la pila (stack) y la restaure cuando pulses una tecla determinada. Naturalmente, el otro programa que esté funcionando no debe utilizar de ningún modo las interrupciones. También tienes que tener en cuenta que el otro programa que esté funcionando no debe tener un radio de acción en memoria que pueda destruir a tu programa de interrupciones,

pues de hacerlo así se produciría un «crash» seguro.

SPECTRUM

¿Qué hay que hacer en el «Knight Lore»?

Me he comprado hace poco un programa antiguo muy bueno que se llama «Knight Lore», pero no sé qué hay que hacer. Tengo el original y no una copia pirata, pero aun así no sé el objetivo del juego, porque las instrucciones no dicen nada. ¿Me podrían decir qué tengo que hacer en el juego?

Felipe Sánchez
(Barcelona)

En el «Knight Lore» el protagonista, Sabreman, es objeto de una maldición por la cual se convierte en hombre-lobo en las lunas llenas. El objetivo del juego es conseguir librar de la maldición a Sabreman y que vuelva a ser un hombre normal. Para ello tiene que dar a un brujo que hay en la pantalla los objetos que éste le vaya pidiendo sucesivamente. Si lo consigue, se habrá librado de la maldición. Suerte.



OFERTAS

Con el fin de mejorar el servicio de envíos de nuestro club, y ante los problemas que nos encontramos siempre en las fechas veraniegas, esta sección se toma un descanso hasta septiembre. Disculpar las molestias. Si tienes algún problema llámanos por teléfono.

VOLVEMOS EN SEPTIEMBRE



¿Qué
sabes
tú de
JUEGOS?

Elige tu videojuego 89

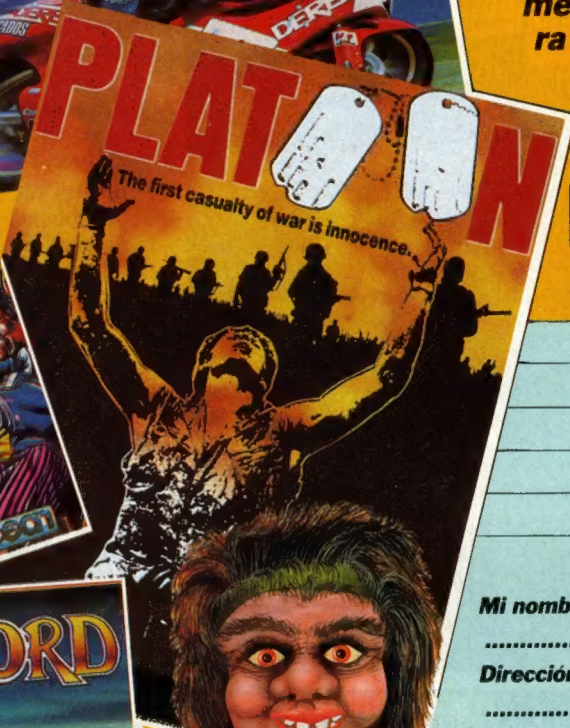
¿Te atreves a hacer la lista más leída y representativa del mercado de videojuegos? La lista de **AMSTRAD OCIO**. Tu oportunidad.



Muy fácil. Rellena el cupón adjunto con tus cinco programas favoritos, envíanosla a **AMSTRAD OCIO**, Aravaca, 22, 28040 Madrid, y participarás en el sorteo mensual de una impresora **DMP 2000**.

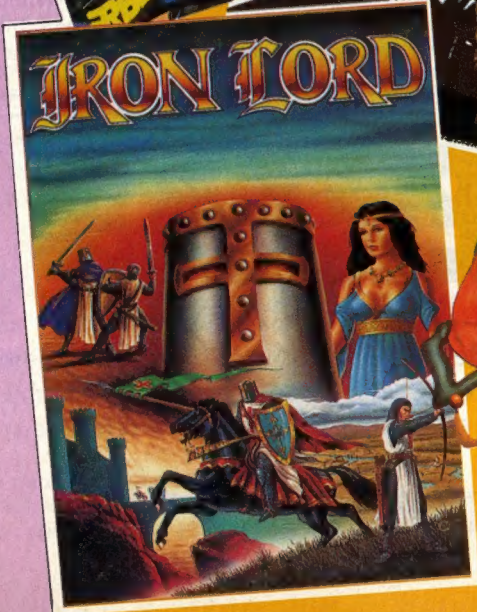


¿Te divierte matar marcianos o prefieres hacer deporte con tu ordenador?
¿Te gustan los juegos de estrategia o prefieres la acción?
¿Das más importancia a los gráficos o te interesa la aventura?



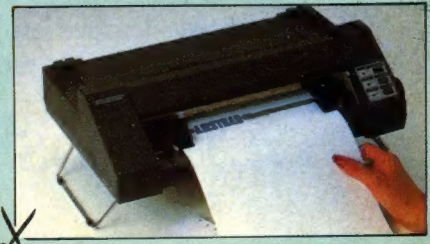
ELIGE EL Nº 1

Título	Compañía



Mi nombre es:.....
 Dirección:.....
 Provincia:.....
 C. P.:..... Tel.:.....
 Ordenador:.....
 Edad:..... Actividad:.....

¿Quieres ganar una impresora Amstrad DMP 2000?



2 FABULOSAS

RAZONES PARA

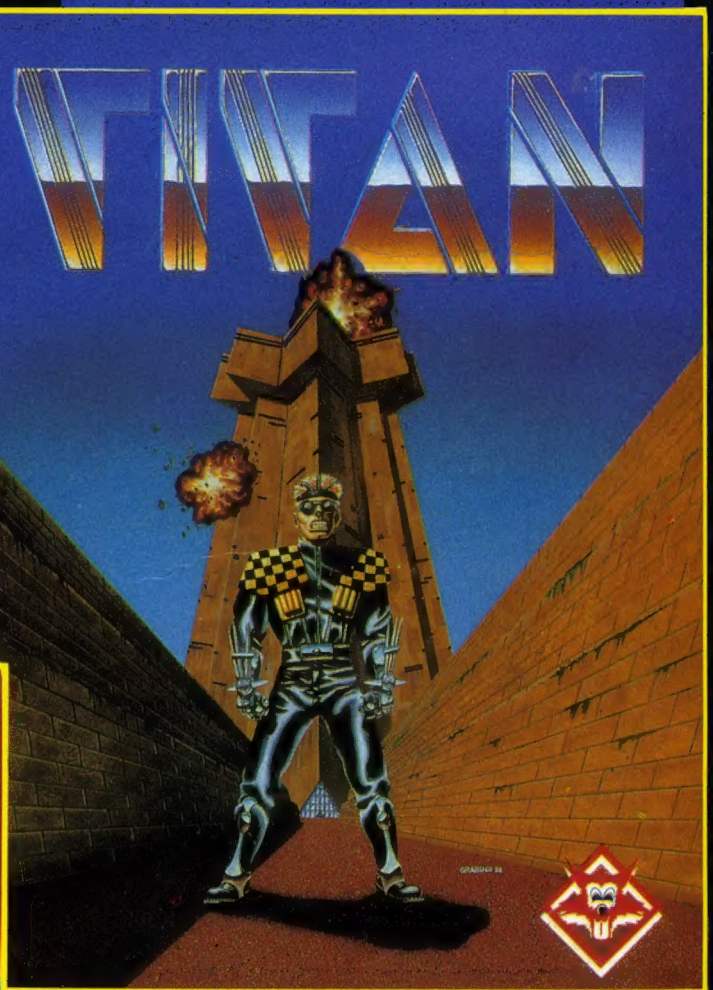


GALACTIC *conqueror*



TU ERES EL BETADROID KAL.
ERES EL UNICO CAZADOR LO SUFICIENTEMENTE
CAPAZ Y EXPERIMENTADO COMO PARA
CONTROLAR UN CONFLICTO ESTRATEGICO A
ESCALA GALACTICA.

TU MISION: DETENER LA INVASION.



ESTAMOS EN EL AÑO 2114. EL LUGAR: VEGAPOLIS.
EL PROFESOR HYBRYD, EL GENIO QUE ESTA
DETRAS DE TODOS LOS DISENADORES ANALITICOS,
ES EL CREADOR DE UN NUEVO CONCEPTO DEL
OCIO. EL FABULOSO EXTRA DE 1.000 KRONURS PARA
EL GANADOR DE TITAN ATRAE A LOS AVENTUREROS
MAS ESTRAFALEARIOS.

SENTIRSE VIVO



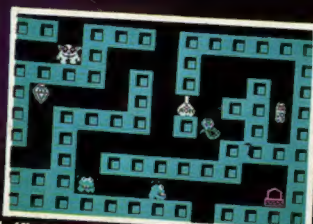
22, bispo - Tels. 164 36 07/13

EN TIENDAS ESPECIALIZADAS Y GRANDES ALMACENES

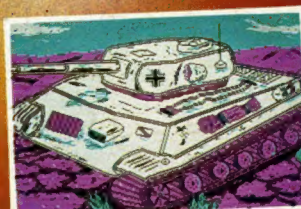
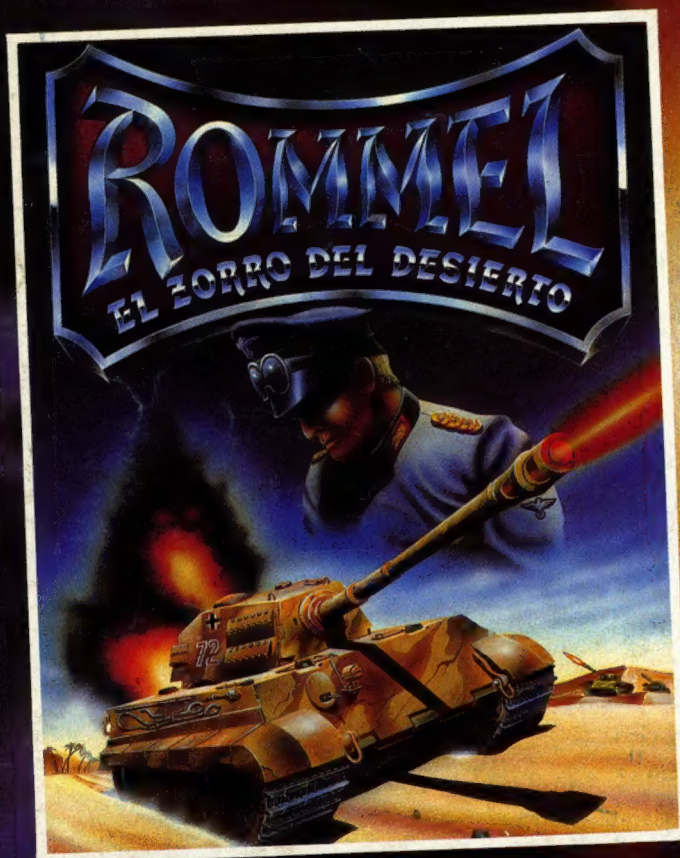
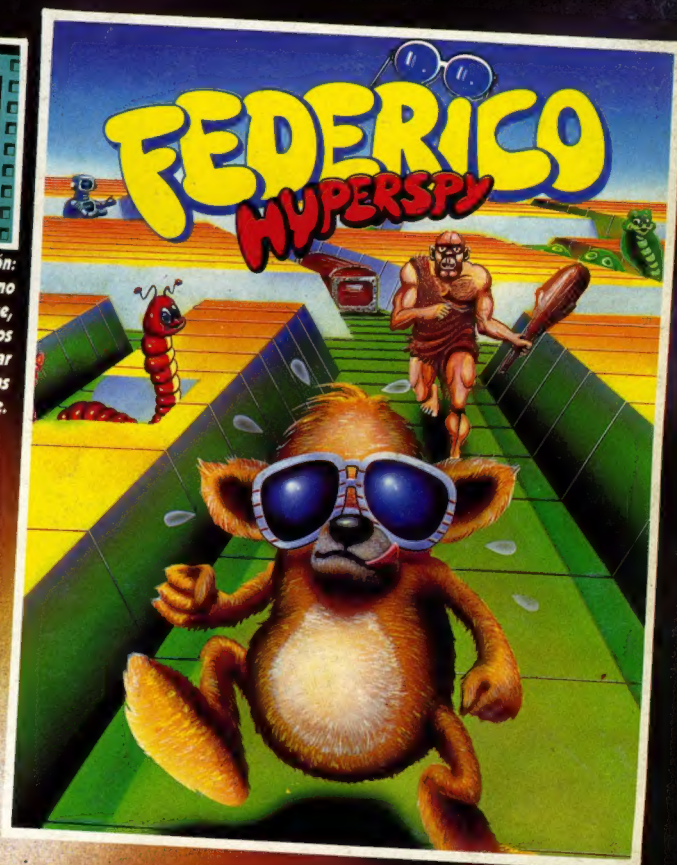
Distribuido en Cataluña por DISCOVERY INFORMATICS

C/ Arco Iris, 75 - BARCELONA - Tels. 256 49 08/09

SI YA HAS MONTADO EN GLOBO...



A Federico, el más famoso espía a este lado de la Vía Láctea, le han encargado una misión: El malvado doctor Chip robó del centro de juegos, apuestas y chanchullos un importantísimo programa para rellenar los boletos de la primitiva. Tamaño delito no ha de quedar impune, así que su misión será recuperar los disquettes y probar que realmente contienen los disquettes con el programa robado. Sólo se sabe que son 10 disquettes y que deben estar distribuidos en un laberinto de 100 habitaciones (al doctor Chip no le gustan las estrecheces). Así que buena suerte, y buena caza del disquette.



Corre el año 1941. El alto mando le asigna una misión que sólo podría llevar a cabo un loco suicida o un genio: debe internarse en territorio enemigo, localizar el cuartel general, destruirlo y volver a su base. Descrita así, su misión no parece imposible. Pero el territorio enemigo es un laberinto de murallas, rocas, montañas, etc... que obstaculizarán su paso. Además, la zona enemiga está infectada de tanques, bunkers y minas.

¡ENTRA AL JUEGO!

PC Y COMPATIBLES



C/ Santa Cruz de Marcenado, 31, 19. Tel. (91) 241 1063
28015 Madrid. Fax (34) (1) 2411299